

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI MODUL INTERAKTIF
BERBASIS *ADOBE FLASH* KOMPETENSI DASAR MEMBUAT JURNAL
PENYESUAIAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS X AKUNTANSI 2 SMK NEGERI 1 PENGASIH**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
EMIASIH
10403241015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI MODUL INTERAKTIF
BERBASIS *ADOBE FLASH* KOMPETENSI DASAR MEMBUAT JURNAL
PENYESUAIAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS X AKUNTANSI 2 SMK NEGERI 1 PENGASIH**

SKRIPSI

Oleh:

Emiasih

NIM. 10403241015

Telah disetujui dan disahkan
Pada tanggal 23 Mei 2014

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Akuntansi
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing,



Isroah, M.Si.

NIP. 19660704 199203 2 003

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI MODUL
INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE FLASH* KOMPETENSI DASAR
MEMBUAT JURNAL PENYESUAIAN UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI 2 SMK NEGERI 1
PENGASIH**

Yang disusun oleh:

EMIASIH

10403241015

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 6 Juni 2014 dan
dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sumarsih, M.Pd	Ketua Peguji		18/6/2014
Isroah, M.Si	Sekretaris		18/6/2014
Adeng Pustikaningsih, M.Pd	Penguji Utama		17/6/2014

Yogyakarta, 20 Juni 2014

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Sugiharsono, M.Si

NIP.19550328 198303 1 0024

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Emiasih

NIM : 10403241015

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
AKUNTANSI MODUL INTERAKTIF BERBASIS
ADOBE FLASH KOMPETENSI DASAR MEMBUAT
JURNAL PENYESUAIAN UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI 2
SMK NEGERI 1 PENGASIH

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, Mei 2014

Penulis,

Emiasih

10403241015

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

"Barang siapa ingin doanya terkabul dan kesulitan-kesulitannya teratasi,
hendaklah dia menolong orang yang dalam kesempitan."

(HR.Ahmad)

Bijaksana itu ketika kita mengikuti kata hati bukan ego diri.

"Honesty is the best policy"

(Penulis)

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku Bapak Marsidik dan Ibu Sumini yang telah memberikan doa, nasihat, dukungan, dan kasih sayang.
2. Para pendidik yang menjadi inspirasi dan sumber ilmu yang tak ternilai harganya.
3. Keluarga Bapak Suyatno yang selalu memberikan dorongan untuk terus semangat mencapai impian.
4. Mukhammad Fahrudin yang selalu memotivasi dan memberikan dukungan selama proses pengerjaan hingga terselesaikannya karya ini.
5. Keluarga besar kos A36, Feni, Dewi, Lusi, Peni, Okta yang telah memberikan semangat selama proses pengerjaan karya ini.
6. Keluarga Besar DIKSI X CODE
7. Keluarga Besar CG CDB UNY

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI MODUL INTERAKTIF
BERBASIS ADOBE FLASH KOMPETENSI DASAR MEMBUAT JURNAL
PENYESUAIAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS X AKUNTANSI 2 SMK NEGERI 1 PENGASIH**

Oleh:
EMIASIH
10403241015

ABSTRAK

Penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan (1) mengembangkan media pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash* kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian untuk meningkatkan motivasi belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih, (2) mengetahui kelayakan modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian berdasarkan ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi, (3) mengetahui respon atau pendapat siswa mengenai modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian, dan (4) mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan modul interaktif.

Jenis penelitian pengembangan ini mengikuti model pengembangan ADDIE yaitu tahap *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Media diujicobakan kepada 30 siswa Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis *adobe flash* sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Terbukti dengan penilaian oleh ahli materi mendapat nilai rata-rata 4,37 dengan kategori “Sangat Layak”, ahli media mendapat nilai rata-rata 3,95 dengan kategori “Layak”, praktisi pembelajaran Akuntansi 4,29 dengan kategori “Sangat Layak”, dan pendapat siswa 4,31 dengan kategori “Sangat Layak”. Selain itu modul interaktif berbasis *adobe flash* juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Pengasih. Terbukti dengan peningkatan sebelum dan setelah menggunakan modul interaktif berbasis *adobe flash* sebesar 2,68 kategori “Sedang” menjadi 3,58 kategori “Sangat Tinggi”.

Kata kunci: Modul Interaktif, *Adobe Flash*, Motivasi Belajar

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash* Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih” dengan lancar. Penulis menyadari tanpa adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., MA., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Sukirno, M.Si., Ph.D., Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Isroah, M.Si, dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi.
5. Drs. Tri Subandi, Kepala SMK Negeri 1 Pengasih yang telah memberikan ijin penelitian di kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Pengasih.
6. Siti Noor Fitriana, SE, guru mata pelajaran Akuntansi SMK Negeri 1 Pengasih yang telah bekerjasama dengan baik selama pelaksanaan penelitian.
7. Siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Pengasih.

8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan skripsi ini.

Semoga semua amal baik mereka semua dicatat sebagai amalan yang terbaik oleh Allah SWT. Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam penulisan laporan penelitian ini, untuk itu saran dan masukan yang membangun sangat diharapkan. Akhirnya harapan peneliti semoga apa yang terkandung dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Mei 2014

Penulis,

Emiasih

10403241015

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiiiv
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
G. Manfaat Pengembangan	10
H. Asumsi Pengembangan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori.....	13
1. Pembelajaran Akuntansi	13
a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran	13
b. Pengertian Akuntansi.....	17
c. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	
Program Keahlian Akuntansi SMK N 1 Pengasih	19

2. Motivasi Belajar	21
a. Pengertian Motivasi Belajar	21
b. Macam-macam Motivasi Belajar	23
c. Manfaat Motivasi Belajar	24
d. Indikator Motivasi Belajar	25
3. Media pembelajaran	28
a. Pengertian Media Pembelajaran	28
b. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran	30
c. Manfaat Media Pembelajaran.	31
4. Modul Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i>	33
a. Multimedia Pembelajaran Interaktif	33
b. Pengertian Modul Interaktif	35
c. Program <i>Adobe Flash</i>	37
B. Penelitian yang Relevan	42
C. Kerangka Berpikir	44
D. Pertanyaan Penelitian	46

BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Jenis Penelitian	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian	48
C. Prosedur Penelitian.....	49
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	49
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	50
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	50
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	52
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	52
D. Subjek dan Objek Penelitian	53
E. Teknik Pengumpulan Data	53
1. Jenis Data.....	53
2. Instrumen Pengumpulan Data	54
F. Uji Coba Instrumen	56

1. Uji Validitas.....	56
2. Uji Reliabilitas.....	57
G. Teknik Analisis Data.....	59
1. Data Proses Pengembangan Produk	59
2. Data Penilaian Kelayakan oleh Ahli.....	59
3. Data Respon atau Pendapat Siswa.....	60
4. Data Peningkatan Motivasi Belajar	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	62
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	62
a. Analisis Kebutuhan.....	62
b. Analisis Kompetensi serta Instruksional	66
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	67
a. Pembuatan <i>Flowchart</i>	67
b. Pembuatan Desain Media	71
c. Pengumpulan Objek Rancangan	71
d. Penyusunan Instrumen	74
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	75
a. Pembuatan Media	75
b. Validasi I.....	87
c. Revisi I.....	90
d. Validasi II	93
e. Revisi II.....	96
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	97
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	98
a. Analisis Data dari Validasi produk.....	98
b. Analisis Data dari Siswa	98
c. Produk Akhir	98
B. Kelayakan Media	98
1. Ahli Materi	98

2. Ahli Media	100
3. Praktisi Pembelajaran Akuntansi.....	102
C. Respon atau Pendapat Siswa	104
D. Motivasi Belajar Siswa.....	106
E. Kajian Media Akhir.....	111
F. Keterbatasan Penelitian	113
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	114
A. Kesimpulan	114
B. Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN	120

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Semester Genap Kelas Kelas X Akuntansi SMK N 1 Pengasih	21
2. Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi	58
3. Kriteria Penskoran Item pada Angket Kelayakan Media dengan Skala Likert	59
4. Kriteria Konversi Nilai Skala Lima	60
5. Pedoman Konversi Nilai Rentang Pendapat Siswa.....	60
6. Kriteria Penskoran Item pada Angket Motivasi Belajar	61
7. Pedoman Konversi Nilai Motivasi Belajar	61
8. Hasil Penilaian oleh Ahli Materi.....	88
9. Hasil Penilaian oleh Ahli Media	89
10. Hasil Penilaian oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi	94
11. Rekapitulasi Hasil Pendapat Siswa Setiap Aspek.....	97
12. Validasi oleh Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i>	99
13. Validasi oleh Ahli Media terhadap Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i>	101
14. Validasi oleh Ahli Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i>	103
15. Rekapitulasi Hasil Pendapat Siswa	105
16. Rekapitulasi Data Angket Motivasi Belajar Sebelum Menggunakan Modul Interaktif	107
17. Rekapitulasi Data Angket Motivasi Belajar Setelah Menggunakan Modul Interaktif	109
18. Rekapitulasi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Rata-rata Skor Pernyataan	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
1. Skema Kerangka Berpikir	45
2. Model ADDIE.....	48
3. <i>Flowchart</i> Menu Utama	68
4. <i>Flowchart</i> Menu Materi	69
5. <i>Flowchart</i> Menu Evaluasi	70
6. Pertanyaan dan Pilihan Jawaban Dibuat dalam <i>Notepad</i>	72
7. Rumus Pertanyaan dan Pilihan Jawaban dalam <i>Actionscript</i>	72
8. Rumus Penskoran Nomor dalam <i>Action Script</i>	73
9. Contoh <i>Background</i> , Tombol dan Gambar	74
10. Berkas Tiap File dalam Format File <i>Extension</i> (.Fla)	76
11. Tampilan <i>Opening</i>	77
12. Tampilan Menu Awal Pendahuluan.....	77
13. Tampilan File Sub-menu Materi	78
14. Tampilan File Sub-menu Evaluasi	79
15. Kotak Nama Pengguna.....	80
16. Tampilan Sub-menu <i>Glossarium</i>	81
17. Tampilan Sub-menu Referensi.....	82
18. Tampilan Sub-menu Profil.....	82
19. Tampilan Petunjuk	83
20. Tampilan Konfirmasi Keluar	84
21. Tampilan <i>Closing</i> Modul Interaktif	85
22. Gambar Rumus <i>Fullscreen</i> dalam <i>Actionscript</i>	86
23. Materi yang Disajikan di dalam Media Sebelum Revisi.....	91
24. Materi yang Disajikan di dalam Media Setelah Revisi	91
25. Format Buku Besar dalam Media Sebelum Revisi	92
26. Format Buku Besar dalam Media Setelah Revisi	92
27. Pemilihan Warna <i>Background</i> (Hitam dan Putih) Sebelum Revisi ..	93
28. Pemilihan Warna <i>Background</i> (Hijau dan Merah Muda) Setelah	

Revisi	93
29. Media Sebelum Direvisi dengan <i>Font</i> 10pt	96
30. Media Setelah Direvisi dengan <i>Font</i> 17pt.....	96
31. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media Oleh Ahli Materi Setiap Aspek	100
32. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Materi Seluruh Aspek	100
33. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media Setiap Aspek	102
34. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media Seluruh Aspek	102
35. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi) Setiap Aspek	104
36. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi) Seluruh Aspek.....	104
37. Diagram Respon atau Pendapat Siswa Setiap Aspek.....	106
38. Diagram atau Respon Pendapat Siswa Seluruh Aspek	106
39. Diagram Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Modul Interaktif.....	108
40. Diagram Motivasi Belajar Siswa Setelah Menggunakan Modul Interaktif.....	109
41. Diagram Peningkatan Motivasi Belajar Siswa.....	111

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Instrumen Penelitian.....	120
a. Kisi-kisi Instrumen	121
b. Lembar Penilaian Validitas Instrumen	126
c. Lembar Validasi oleh Ahli Materi	128
d. Lembar Validasi oleh Ahli Media	132
e. Lembar Validasi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi	136
f. Lembar Pendapat Media oleh Siswa	141
g. Lembar Angket Motivasi Siswa Sebelum Menggunakan Media	144
h. Lembar Angket Motivasi Siswa Setelah Menggunakan Media	147
2. Data Hasil Penilaian	150
a. Hasil Penilaian Validasi Instrumen	151
b. Data Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	152
c. Data Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	153
d. Data Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi.....	155
3. Data Dari Siswa.....	172
a. Data Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan Pendapat Siswa	173
b. Data Motivasi Belajar Siswa	175
c. Lembar Angket Pendapat Siswa	183
4. Desain Media	189
a. <i>Storyboard</i> Media.....	190
b. Kompetensi, Materi, Soal, dan Kunci Jawaban	203
5. Uji Coba Instrumen	220
a. Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Motivasi Sebelum Menggunakan Media.....	221
b. Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Motivasi Setelah Menggunakan Media.....	223
6. Dokumentasi dan Surat Keterangan	225
a. Dokumentasi.....	226
b. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	227

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan tantangan guru dalam melakukan proses pembelajaran dalam dunia pendidikan. Terjadinya kemajuan yang pesat ini setidaknya mampu mengiringi kemajuan dunia pendidikan secara umum. Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan di Indonesia ini sendiri masih diselimuti problematika yang belum terpecahkan dari masa ke masa. Di antara problematika selama ini yang mengiringi pendidikan di Indonesia adalah metode dan proses pembelajaran.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 1), “proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Lingkungan belajar diatur oleh guru mencakup tujuan pengajaran, bahan pengajaran, metodologi pengajaran dan penilaian pengajaran. Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar”.

Menurut Wina Sanjaya (2011: 162), ”permasalahan pun muncul yaitu mengenai proses pembelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa,

lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar”.

Kedudukan media pembelajaran ada dalam metode pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi maupun komunikasi antara guru dengan siswa serta interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya. Perkembangan teknologi saat ini sangat dekat dengan siswa. Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 8), “perkembangan media pembelajaran memang mengikuti perkembangan teknologi pendidikan”. Apabila ditelaah lebih lanjut, berkembangnya paradigma dalam teknologi pendidikan mempengaruhi perkembangan media pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- a. Dalam paradigma pertama, media pembelajaran sama dengan alat peraga audio visual yang dipakai oleh instruktur untuk melaksanakan tugasnya.
- b. Dalam paradigma kedua, media dipandang sebagai sesuatu yang dikembangkan secara sistemik serta berpegang kepada kaidah komunikasi.
- c. Dalam paradigma ketiga, media dipandang sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran dan karena itu menghendaki adanya perubahan pada komponen komponen lain dalam proses pembelajaran.
- d. Media pembelajaran, dalam paradigma keempat, lebih dipandang sebagai salah satu sumber yang dengan sengaja dan bertujuan dikembangkan dan atau dimanfaatkan untuk keperluan belajar.

(Rudi Susilana dan Cepi Riyana, 2008: 8)

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain :

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata mata komunikasi verbal melalui penuturan kata kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 2)

Menurut Arief S. Sadiman, dkk (2011: 17), “penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna salah satunya berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar”. Kegairahan belajar erat kaitannya dengan Motivasi Belajar. Motivasi dapat diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu (Sardiman A.M, 2012: 73).

Motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk membelajarkan siswa, tanpa adanya motivasi tidak mungkin siswa memiliki kemauan untuk belajar. Oleh karena itu, membangkitkan motivasi merupakan salah satu peran dan tugas guru dalam setiap proses pembelajaran. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang memungkinkan siswa untuk bertindak dan melakukan sesuatu (Wina Sanjaya, 2011: 135).

Di kabupaten Kulon Progo terdapat 54 SLTA. Salah satu sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang mempunyai misi melaksanakan pendidikan yang berwawasan unggulan adalah SMK Negeri 1 Pengasih. Di SMK Negeri 1 Pengasih memiliki misi dengan target pembenahan pendidikan terutama pada penataan dan perbaikan kurikulum sekolah, kualitas tenaga pendidik dan kependidikan, sarana prasarana sekolah, manajemen sekolah, dan lingkungan sekolah.

Setelah melakukan observasi di SMK Negeri 1 Pengasih yang beralamatkan jalan Kawijo No.11, Pengasih, Kulon Progo, Yogyakarta sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah memang sudah optimal namun pemanfaatannya masih belum optimal khususnya pada jurusan Akuntansi. Fasilitas seperti laboratorium dan *LCD* yang terpasang di dalam kelas masih belum dimanfaatkan oleh guru secara optimal. Media yang sering digunakan masih berkuat pada lembar kerja siswa, buku cetak, buku modul, sedangkan *LCD* dan laboratorium komputer hanya sering digunakan saat pembelajaran TIK saja. Masalah tersebut memberikan ide kepada peneliti untuk mengembangkan suatu media alternatif yang dapat membantu guru dalam pemanfaatan fasilitas yang sudah ada secara optimal. Pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan *LCD* dan laboratorium komputer ini juga dapat membantu sekolah sesuai misinya yaitu pembenahan kualitas tenaga pendidik dan pengoptimalan sarana prasarana sekolah.

Berdasarkan observasi awal saat pembelajaran berlangsung di kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih 2 Desember 2013 terdapat 7 dari 32 siswa (21,88%) yang mau membuka dan membaca buku materi sendiri tanpa disuruh oleh guru. Selain itu berdasarkan angket motivasi awal sesuai dengan media pembelajaran yang ada di SMK Negeri 1 pengasih diperoleh rata-rata motivasi 2,68 sesuai dengan tabel konversi Sukardjo termasuk dalam kategori “Sedang”. Seiring dengan kemajuan teknologi peneliti pun memiliki ide untuk membuat media yang bersifat interaktif yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar secara mandiri sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu membuat modul yang bersifat interaktif. Rudi Susilana dan Capi Riyana (2008: 21), “multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya suatu modul belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual”. Modul interaktif adalah modul yang dikembangkan dan dilengkapi dari beberapa hasil dari program *software* sehingga modul menjadi interaktif.

Di zaman yang modern ini seiring perkembangan teknologi, perkembangan *software* pun sangat cepat. Salah satu *software* yang paling banyak digunakan adalah *adobe flash*. *Adobe flash* adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para desainer untuk menghasilkan desain yang menarik. Diantara program-program animasi,

program *adobe flash* merupakan program yang paling fleksibel untuk membuat animasi sehingga banyak yang menggunakan program tersebut.

Pada penelitian ini modul interaktif yang dimaksud adalah modul yang berbasis komputer dengan menggunakan *software adobe flash* sebagai tampilan utama yang memuat teks, gambar, suara, animasi, video dan film sesuai dengan kebutuhan dilengkapi tombol-tombol interaktif (Sharon E. Smaldino, 2011: 279).

Sesuai dengan kompetensi dasar yang dipelajari pada saat penelitian oleh siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 pengasih adalah membuat jurnal penyesuaian. Jurnal penyesuaian adalah jurnal untuk mencatat akun riil dan nominal agar menunjukkan angka yang sebenarnya pada suatu periode (Haryono Jusup, 2005: 178). Oleh karena itu peneliti mengembangkan salah satu materi sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dipenuhi oleh siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Pengasih.

Dengan kondisi yang telah disebutkan diatas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian Berbasis *Adobe Flash* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah di SMK Negeri 1 Pengasih sebagai berikut:

1. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar belum digunakan secara optimal oleh guru.
2. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru di SMK Negeri 1 Pengasih belum variatif.
3. Pemanfaatan media pembelajaran seperti *LCD* dan laboratorium komputer belum optimal.
4. Motivasi belajar awal siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih rata-rata sebesar 2,68 dengan kategori “sedang”.
5. Belum adanya penggunaan media interaktif berupa modul interaktif kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 pengasih.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran modul interaktif menggunakan *adobe flash* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih pada Kompetensi Dasar membuat jurnal penyesuaian.

D. Perumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih berdasarkan validasi/penilaian ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi?
3. Bagaimana respon atau pendapat setelah menggunakan media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih?
4. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan pengembangan yang akan dicapai adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran akuntansi modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran akuntansi modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih berdasarkan validasi/penilaian ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi.
3. Mengetahui respon atau pendapat setelah menggunakan media pembelajaran akuntansi modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih.
4. Mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran akuntansi modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran berupa modul interaktif berisi materi dengan kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian pada perusahaan jasa dan dagang.
2. Media pembelajaran berupa modul interaktif yang dibuat dengan menggunakan *software adobe flash* mampu menarik kemauan siswa untuk belajar secara mandiri sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Jenis media akhir berupa *CD (Compact Disk)* modul interaktif berbasis *adobe flash* yang dapat digunakan melalui komputer ataupun laptop oleh siswa.

G. Manfaat Pengembangan

Dikembangkan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini merupakan sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran modul interaktif menggunakan *software adobe flash*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini merupakan sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah, serta menambah pengetahuan dan wawasan sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik.

b. Bagi siswa

- 1) Media pembelajaran interaktif yang menarik akan meningkatkan gairah belajar siswa secara mandiri.
- 2) Media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran akan tersampaikan secara optimal.
- 3) Siswa akan lebih termotivasi dalam melakukan aktivitas belajar dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang interaktif, kreatif dan menyenangkan.

c. Bagi guru

Guru dapat mengembangkan media pembelajaran baru yang memiliki konsep belajar interaktif sehingga motivasi belajar siswa meningkat, yaitu dengan pengembangan media pembelajaran modul interaktif.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran berupa modul interaktif ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang disusun merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di luar kelas maupun di dalam kelas secara mandiri oleh siswa.
2. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas/kelayakan media pembelajaran yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi.
3. Penggunaan modul interaktif berbasis *adobe flash* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar Akuntansi siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Akuntansi

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

1) Belajar

Belajar didefinisikan sebagai suatu perubahan pada diri individu yang disebabkan oleh pengalaman, perubahan itu diperoleh dengan suatu aktivitas tertentu. Belajar merupakan proses perolehan kemampuan, namun kemampuan tersebut tidak diperoleh dari pertumbuhan dan bukan pula kemampuan bawaan sejak lahir.

Belajar merupakan kegiatan yang paling banyak dilakukan oleh orang. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman (Baharuddin, 2009: 162).

Menurut James O. Wittaker yang dikutip oleh Baharuddin mengemukakan definisi belajar sebagai berikut: *“Learning may be defined as the process by which behaviour originates or is altered through training or experience”* (2009: 163).

Dalam definisi lain, belajar adalah proses aktif dimana siswa menggunakan masukan sensorik dan membangun makna

dari itu (Sudarwan Danim dan Khairil, 2010: 163). Belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat atau memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Wina Sanjaya, 2011: 132).

Berikut definisi menurut beberapa ahli yang dikutip oleh Sardiman A.M (2012: 20), antara lain :

- a) Cronbach memberikan definisi: *Learning is shown by a change in behaviour as a result of experience.*
- b) Harold Spears memberikan batasan: *Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction.*
- c) Geoch, mengatakan: *Learning is a change in performance as a result of practice.*

Dari berbagai definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya.

Lebih lanjut Sumadi Suryabrata (2006: 232) mengemukakan bahwa :

- a) Belajar itu membawa perubahan (dalam arti *behavioural change*, aktual maupun potensial)
- b) Perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkannya kecakapan baru
- c) Perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja.

Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis seperti perubahan dalam pengertian pemecahan

suatu masalah atau berfikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan ataupun sikap.

Untuk melengkapi pengertian mengenai makna belajar, Sardiman A.M (2012: 24) mengemukakan prinsip-prinsip yang berkaitan dengan belajar, yaitu :

- a) Belajar pada hakikatnya menyangkut potensi manusiawi dan kelakuannya.
- b) Belajar memerlukan proses dan penahapan serta kematangan diri para siswa.
- c) Belajar akan lebih mantap dan efektif, bila didorong dengan motivasi, terutama motivasi dari dalam/dasar kebutuhan/kesadaran atau *intrinsic motivation*, lain halnya belajar dengan rasa takut atau dibarengi dengan rasa tertekan dan menderita.
- d) Dalam banyak hal, belajar merupakan proses percobaan (dalam kemungkinan berbuat keliru) dan *conditioning* atau pembiasaan.
- e) Kemampuan belajar seorang siswa harus diperhitungkan dalam rangka menentukan isi pelajaran.
- f) Belajar dapat melakukan tiga cara yaitu :
 1. diajar secara langsung
 2. kontrol, kontak, penghayatan, pengalaman langsung (seperti anak belajar bicara, sopan santun, dan lain-lain)
 3. pengenalan dan/atau peniruan.
- g) Belajar melalui praktik atau mengalami secara langsung akan lebih efektif mampu membina sikap, keterampilan, cara berpikir kritis dan lain-lain, bila dibandingkan dengan belajar hafalan saja.
- h) Perkembangan pengalaman anak didik akan banyak memengaruhi kemampuan belajar yang bersangkutan.
- i) Bahan pelajaran yang bermakna/berarti, lebih mudah dan menarik untuk dipelajari, daripada bahan yang kurang bermakna.
- j) Informasi tentang kelakuan baik, pengetahuan, kesalahan serta keberhasilan siswa, banyak membantu kelancaran dan gairah belajar.
- k) Belajar sedapat mungkin diubah ke dalam bentuk angka ragam tugas, sehingga anak-anak melakukan dialog dalam dirinya atau mengalaminya sendiri.

2) Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Menurut Oemar Hamalik (2011: 54) kegiatan pembelajaran diselenggarakan untuk membentuk watak, peradaban dan meningkatkan mutu kehidupan peserta didik. Berikut komponen-komponen yang terdapat dalam pembelajaran:

- a) Tujuan pembelajaran.
- b) Siswa yang belajar.
- c) Guru yang mengajar.
- d) Metode pembelajaran.
- e) Alat bantu atau media pembelajaran.
- f) Penilaian.
- g) Situasi pembelajaran.

Ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran, yaitu:

- a) Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
- b) Saling ketergantungan (*interdependence*), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam satu keseluruhan.

- c) Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai yaitu agar siswa belajar.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam proses pembelajaran, guru harus kreatif dalam menerapkan strategi dan metode pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

b. Pengertian Akuntansi

Pengertian Akuntansi menurut AICPA (*American Institute of Certified Public Accountants*) dalam Zaki Baridwan (2008: 1) adalah “suatu kegiatan jasa seni dari pencatatan, penggolongan, dan peringkasan dengan satu cara tertentu dan dalam nilai uang terhadap kejadian atau transaksi keuangan dari kesatuan usaha Akuntansi yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan-keputusan Akuntansi dalam memilih alternatif-alternatif dari suatu keadaan”. Selain pengertian di atas, berikut definisi mengenai akuntansi menurut beberapa ahli yang dikutip dalam sebuah artikel (Nenti Cahyani, 2013), diantaranya:

- 1) Definisi akuntansi yang dikemukakan oleh ABP Statement No. 4, akuntansi adalah suatu aktivitas jasa. Fungsinya adalah

menyediakan informasi kuantitatif, terutama yang bersifat dalam pengambilan keputusan ekonomis dalam menetapkan pilihan-pilihan yang logis diantara berbagai tindakan alternatif.

- 2) *American Accounting Association (AAA)* mendefinisikan akuntansi sebagai proses pengidentifikasian, pengukur dan melaporkan informasi ekonomi untuk memungkinkan adanya penilaian-penilaian dan keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang menggunakan informasi tersebut.
- 3) Pengertian Akuntansi Menurut Charles T. Horngren, dan Walter T. Harrison menyatakan bahwa: Akuntansi adalah sistem informasi yang mengukur aktivitas bisnis, memproses data menjadi laporan, dan mengkomunikasikan hasilnya kepada para pengambil keputusan.
- 4) Pengertian akuntansi menurut Rudianto mendefenisikan bahwa akuntansi adalah sistem informasi yang menghasilkan laporan kepada pihak-pihak yang berkepentingan mengenai aktivitas ekonomi dan kondisi suatu badan usaha.

**c. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Program Keahlian
Akutansi SMK N 1 Pengasih**

Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang telah dirumuskan untuk jenjang satuan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) dipergunakan untuk merumuskan kompetensi dasar yang diperlukan untuk mencapainya. yang lamanya adalah tiga atau 4 tahun, dalam usaha memudahkan operasional perumusan kompetensi dasar, diperlukan tujuan antara yang menyatakan capaian kompetensi pada tiap akhir jenjang kelas pada jenjang SMK/MAK. Capaian kompetensi pada tiap akhir jenjang kelas dari Kelas X sampai dengan Kelas XII atau Kelas XIII disebut dengan Kompetensi Inti. Kompetensi Inti merupakan gambaran kelompok yang tidak kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (kognitif dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu sekolah, kelas dan mata pelajaran.

Rumusan Kompetensi Inti dalam menurut rancangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2013: 2) menggunakan notasi:

1. KI-1 untuk Kompetensi Inti sikap spiritual,
2. KI-2 untuk Kompetensi Inti sikap sosial
3. KI-3 untuk Kompetensi Inti pengetahuan
4. KI-4 untuk Kompetensi Inti keterampilan

Urutan tersebut mengacu pada urutan yang disebutkan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa kompetensi terdiri dari kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan (Kemendikbud, 2013: 2).

Dalam mendukung Kompetensi Inti, capaian pembelajaran mata pelajaran diuraikan menjadi kompetensi-kompetensi dasar. Pencapaian Kompetensi Inti adalah melalui pembelajaran kompetensi dasar yang disampaikan melalui mata pelajaran. Rumusannya dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Sebagai pendukung pencapaian Kompetensi Inti, kompetensi dasar dikelompokkan menjadi empat sesuai dengan rumusan Kompetensi Inti yang didukungnya (Kemendikbud, 2013: 3), yaitu:

1. Kelompok kompetensi dasar sikap spiritual (mendukung KI-1),
2. Kelompok kompetensi dasar sikap sosial (mendukung KI-2),
3. Kelompok kompetensi dasar pengetahuan (mendukung KI-3),
4. Kelompok kompetensi dasar keterampilan (mendukung KI-4).

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Program Keahlian Akutansi di SMK Negeri 1 Pengasih tampak pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Semester Genap
Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Pengasih Tahun
Ajaran 2013/2014

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	4.1 Mengevaluasi peran akuntansi di berbagai usaha 4.2 Mengklasifikasi berbagai pihak yang membutuhkan informasi berdasarkan jenis informasinya 4.3 Mengklasifikasi berbagai profesi bidang akuntansi berdasarkan jabatannya 4.4 Menggolongkan berbagai bidang spesialisasi akuntansi 4.5 Mengklasifikasi jenis badan usaha berdasarkan bentuk badan usaha 4.6 Melakukan langkah-langkah siklus Akuntansi perusahaan jasa dan dagang 4.7 Membuat dan membukukan jurnal penyesuaian 4.8 Menyusun neraca lajur 4.9 Menyusun laporan keuangan 4.10 Mencatat transaksi dan menyusun jurnal penutup

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Berawal dari kata motif tersebut, motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif (Sardiman A. M, 2012: 73).

Menurut Sardiman, A.M (2012: 75), “Motivasi Belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar”. Seseorang harus mempunyai Motivasi Belajar dalam dirinya agar memperoleh suatu hasil yang diinginkan.

Menurut Oemar Hamalik (2011: 158), “motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapainya. Menurut McDonald yang dikutip oleh Wasty Soemanto (2006: 203), memberikan definisi tentang motivasi sebagai suatu perubahan tenaga di dalam diri/pribadi seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi dalam usaha mencapai tujuan.

Dari beberapa definisi motivasi belajar tersebut, pada dasarnya mengandung arti atau maksud yang sama yaitu bahwa Motivasi Belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga anak tidak hanya belajar namun juga menghargai dan menikmati belajarnya.

b. Macam-macam Motivasi belajar

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Berikut ini macam-macam motivasi menurut Sardiman, A.M (2012: 86-91), antara lain :

1) Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya

a) Motif-motif bawaan

Motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari.

b) Motif-motif yang dipelajari

Maksudnya motif-motif yang timbul karena dipelajari.

2) Jenis motivasi menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis

a) Motif atau kebutuhan organis, meliputi misalnya:

kebutuhan untuk minum, makan, bernapas, seksual, berbuat dan kebutuhan untuk beristirahat.

b) Motif-motif darurat. Yang termasuk dalam jenis motif ini

antara lain: dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, untuk berusaha, untuk memburu. Timbul dari rangsangan dari luar.

c) Motif-motif objektif. Dalam hal ini menyangkut

kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat.

3) Motivasi jasmaniah dan rohaniah

- a) Motivasi jamaniah, yang termasuk motivasi ini misalnya:
reflek, insting otomatis, nafsu.
- b) Motivasi rohaniah, yang termasuk motivasi ini misalnya:
kemauan.

4) Motivasi intrinsik dan ekstrinsik

a) Motivasi intrinsik

Motif-motif yang aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

b) Motivasi ekstrinsik

Motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsangan dari luar.

c. Manfaat Motivasi Belajar

Menurut Wlodkowsky yang dikutip oleh Sugihartono dkk (2007: 78), motivasi merupakan suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang member arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut. Motivasi belajar yang tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses meskipun dihadang oleh berbagai kesulitan.

Sugihartono (2007: 78) menyebutkan manfaat motivasi yang tinggi dapat terlihat dari sifat perilaku siswa antara lain :

- 1) Adanya kualitas keterlibatan siswa dalam belajar yang sangat tinggi.

- 2) Adanya perasaan dan keterlibatan efektif siswa yang tinggi dalam belajar.
- 3) Adanya upaya siswa untuk senantiasa memelihara atau menjaga agar senantiasa memiliki motivasi belajar tinggi.

Selain manfaat motivasi di atas, terdapat tiga fungsi motivasi dalam belajar :

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian, motivasi dapat memberikan arah kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

(Sardiman A.M, 2012: 85)

Fungsi motivasi menurut Oemar Hamalik (2011: 161) yaitu :

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul perbuatan seperti belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia akan berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besarnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

d. Indikator Motivasi Belajar

Pengetahuan dan pemahaman yang mendalam mengenai indikator motivasi belajar sangat diperlukan ketika akan membuat alat ukur yang berkaitan dengan motivasi belajar. Hal ini bertujuan agar alat ukur yang digunakan menjadi lebih tepat, valid dan

reliabel. Adapun indikator yang digunakan oleh Hamzah B. Uno (2008: 10), sebagai berikut:

1) Motivasi Internal

a) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil

Seseorang yang mempunyai dorongan dan hasrat untuk berhasil akan cenderung mempunyai semangat untuk berusaha lebih giat dengan intensitas dan usaha yang tinggi.

b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Seseorang yang mempunyai motivasi tinggi selalu merasa bahwa dirinya masih kurang, sehingga ia merasa butuh dan berpacu untuk terus belajar.

c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Cita-cita yang melekat dalam diri seseorang akan memberikan motivasi yang kuat, karena dengan adanya cita-cita seseorang mempunyai tujuan yang akan membuatnya termotivasi untuk terus belajar.

d) Adanya kepuasan dalam belajar

Seseorang yang mendapat nilai bagus dalam evaluasi belajar, maka akan menimbulkan rasa puas dalam dirinya. Dia merasa tidak sia-sia telah belajar secara keras karena hasil diperolehnya maksimal.

e) Adanya keyakinan dalam diri sendiri

Seseorang akan menumbuhkan motivasi dalam

dirinya sendiri karena merasa bisa melakukan lebih baik dari yang orang lain lakukan. Dia akan merasa malu jika mendapat hasil yang lebih rendah dibandingkan dengan orang lain.

2) Motivasi Eksternal

a) Adanya penghargaan dalam belajar

Adanya penghargaan dalam belajar dapat memotivasi seseorang untuk lebih terpacu dalam belajarnya. Penghargaan dapat menjadi penguat bagi motivasi belajar seseorang.

b) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Lingkungan belajar mempunyai dampak semangat belajar seseorang. Lingkungan belajar yang nyaman akan membuat suasana belajar yang menyenangkan begitu juga sebaliknya.

c) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Kegiatan belajar yang menyenangkan akan membuat seseorang bersemangat dalam belajarnya, sehingga ia merasa senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 5), “kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar”.

Menurut Wina Sanjaya (2011: 162-176), secara umum media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Ada beberapa konsep atau definisi media pendidikan atau media pembelajaran. Rossi dan Breidle dalam Wina Sanjaya (2011: 163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Alat alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Namun demikian, media bukan hanya berupa alat alat atau bahan saja, akan tetapi hal hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Menurut Gerlach dan Ely dalam Wina Sanjaya (2011: 163) menyatakan : *“A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude.”*

Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, *slide*, bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan.

Selain pengertian diatas, ada juga yang berpendapat bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantarkan pesan seperti *overhead projector*, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung

dalam film atau materi yang disajikan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya (Wina Sanjaya, 2011: 163-164).

b. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya (2011: 176), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam :

- a) Media auditif, yaitu media yang dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah *film slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
- c) Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam :

- a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti *film slide*, film, video, dan lain sebagainya.

Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:

- a) Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi, dsb. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, overhead projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi.

Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa apa.

- b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lainnya.

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 13) Dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, terdapat tujuh kelompok media penyaji yaitu:

1. Kelompok kesatu: grafis, bahan cetak, dan gambar diam
2. Kelompok kedua: media proyeksi diam
3. Kelompok ketiga: media audio
4. Kelompok keempat: media audio visual diam
5. Kelompok kelima: media gambar hidup/film
6. Kelompok keenam: media televisi
7. Kelompok ketujuh: multi media

Dalam penelitian ini media pembelajaran berupa modul interaktif termasuk pada jenis media audiovisual, media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, media yang diproyeksikan serta multimedia. Jenis media berupa modul interaktif ini tergantung dari sudut mana memandang.

c. Manfaat Media dalam Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 2), media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
 2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
 3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata mata komunikasi verbal melalui penuturan kata kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
 4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru.
- (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2002:2)

Menurut Wina Sanjaya (2011: 169), secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan untuk:

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu
2. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu
3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 9), secara umum media mempunyai kegunaan :

- 1) Memperjelas pesan agar tidak verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan daya indera.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 9) kontribusi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
2. Pembelajaran dapat lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
8. Peran guru berubah kearah yang positif

4. Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash

a. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Menurut Daryanto (2010: 28), “multimedia terbagi menjadi 2 kategori yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan Film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain lain”.

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti tujuan, materi, strategi dan evaluasi pembelajaran.

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri, dalam memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

(Daryanto, 2010: 31)

Menurut Dina Indriana (2011: 116), “*CD Multimedia pembelajaran Interaktif* merupakan media pengajaran dan

pembelajaran yang sangat menarik dan paling praktis penyajiannya dengan memanfaatkan komputer. Media komputer dengan menggunakan *CD* ini bersifat interaktif, yang dapat menerima respon balik dari anak didik sehingga mereka secara langsung belajar dan memahami materi pengajaran yang telah disediakan. Dengan cara yang demikian, media pembelajaran ini akan cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini bersifat interaktif berbentuk multimedia yang memiliki unsur unsur media secara lengkap, seperti *sound*, animasi, video, teks, dan grafis. Sehingga, media ini dinamakan *CD Multimedia interaktif*'.

CD multimedia interaktif ini memiliki banyak model.

Berikut adalah beberapa model *CD multimedia interaktif*.

a. Model *Drill*

Model *drill* dalam pembelajaran berbasis komputer (CBI) pada dasarnya, merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret.

b. Model Tutorial

CBI Tutorial adalah program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisikan materi pelajaran. Metode tutorial dalam pengajaran berbantuan komputer (CAI), pola dasarnya mengikuti pengajaran bertipe *Branching*, yaitu informasi atau mata pelajaran disajikan dalam unit unit kecil, lalu disusul dengan pertanyaan. Respons siswa dianalisis oleh komputer, dan umpan balik terhadap respon yang benar diberikan secara langsung. Program ini juga menuntut siswa mengaplikasikan secara langsung ide dan pengetahuan yang dimiliki dalam kegiatan pembelajaran.

c. Model simulasi

Model simulasi dalam CBI pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya.

d. Model *games*

Model pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan atas “pembelajaran yang menyenangkan”. Peserta didik dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan.
(Dina Indriana, 2011: 117-119)

Kelebihan dari *CD* Interaktif adalah siswa dapat belajar secara mandiri, tidak harus tergantung pada guru/instruktur. Siswa dapat memulai belajar kapan saja, dan dapat mengakhiri sesuai dengan keinginannya. Selain itu, materi-materi yang diajarkan dalam *CD* tersebut dapat langsung dipraktikkan oleh siswa dengan berpedoman pada *software* tersebut. Bahkan, jika siswa masih kurang mengerti, siswa dapat langsung mengulangnya tahap demi tahap sehingga memudahkan siswa untuk menguasainya dengan efektif, efisien, serta cepat dan murah. Tentu saja, ini akan sangat membantu dalam proses pembelajaran siswa (Dina Indriana, 2011: 118).

b. Pengertian Modul Interaktif

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 21), “multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya suatu modul belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual”.

Karakteristik penting dalam dalam kelompok media interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau

objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.

Sharon E. Smaldino, dkk (2011: 279), sebuah modul pengajaran merupakan unit pengajaran yang lengkap yang dirancang untuk digunakan oleh seorang pemelajar atau sekelompok kecil pemelajar tanpa kehadiran guru. Karena tujuan keseluruhan dari modul ini adalah memudahkan belajar tanpa pengawasan yang teratur, seluruh elemen mata pelajaran yang diberikan guru biasanya harus dibentuk menjadi sekumpulan materi cetakan, audiovisual atau yang berbasis komputer (atau kombinasi apapun dari itu semua).

Modul interaktif adalah modul yang dikembangkan dan dilengkapi dari beberapa hasil dari program *software* sehingga modul menjadi interaktif. Pada penelitian ini modul interaktif yang dimaksud adalah modul yang berbasis komputer dengan menggunakan *software adobe flash* sebagai tampilan utama yang memuat teks, gambar, suara, animasi, video dan film sesuai dengan kebutuhan dilengkapi tombol-tombol interaktif.

c. Program *Adobe Flash*

Adobe flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, *CD Interaktif* dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan *navigasi* pada situs web, tombol animasi, *banner*, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam *flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, filter, *custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas *playback FLV* (Sony Febryadi, 2013).

Program *adobe flash* ini pun bermacam versi, pada penelitian *adobe flash* yang digunakan adalah *adobe flash CS3 professional*. *Adobe flash CS3 Professional* merupakan *software* yang dirancang untuk membuat animasi berbasis *vector* dengan hasil ukuran yang kecil. Awalnya *software* ini memang diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet (*online*). Tapi perkembangannya banyak digunakan untuk membuat animasi

atau aplikasi yang bukan berbasis internet (*offline*). Dengan *actionscript 3.0* yang dibawanya, *adobe flash CS3 professional* dapat digunakan untuk mengembangkan *game* atau bahan ajar seperti kuis/simulasi (Dedy Izham, 2012: 2-6). Berikut ini adalah gambaran umum mengenai isi dari program *adobe flash CS3*:

1. Halaman Awal

Halaman awal adalah tampilan yang pertama kali muncul ketika kita mengakses *adobe flash CS3 professional*. Cara mengakses *adobe flash CS3 professional* pertama kali yaitu *double* klik pada *icon* yang ada di desktop atau lihat dari daftar program.

2. Lingkungan Kerja *Adobe Flash CS3*

Secara garis besar, lingkungan kerja (*Workspace*) *adobe flash CS3* terdiri dari beberapa komponen utama Menu Bar, *Timeline*, *Stage*, *Toolbox*, *Propertie*, *Panels*.

3. *Toolbox*

Fasilitas *toolbox* seperti telah dijelaskan sekilas diawal adalah sekumpulan *tool* atau alat yang mempunyai fungsi-fungsi tersendiri untuk keperluan desain. Berikut penjelasan setiap *tool* yang terdapat pada *toolbox*:

- a) *Arrow Tool*, *arrow tool* atau sering disebut *selection tool* berfungsi untuk memilih atau menyeleksi suatu objek.

- b) *Subselection Tool*, berfungsi menyeleksi bagian objek lebih detail dari pada *selection tool*.
- c) *Free Transform Tool*, berfungsi untuk mentransformasi objek yang terseleksi.
- d) *Lasso Tool*, berfungsi untuk memotong gambar secara manual.
- e) *Pen Tool* digunakan untuk menggambar garis dengan bantuan titik-titik bantu seperti dalam pembuatan garis, kurva atau gambar.
- f) *Text Tool* digunakan untuk membuat objek teks.
- g) *Line Tool* digunakan untuk membuat atau menggambar garis.
- h) *Oval Tool* digunakan untuk menggambar bentuk lingkaran atau elips.
- i) *Pencil Tool* digunakan untuk membuat garis.
- j) *Brush Tool* digunakan untuk menggambar bentuk garis-garis dan bentuk-bentuk bebas.
- k) *Ink Bottle tool* digunakan untuk mengisi/mengganti *Stroke* (garis luar) suatu objek.
- l) *Paintbucket Tool* digunakan untuk mengisi area-area kosong atau digunakan untuk mengubah warna area sebuah objek yang telah diwarnai.
- m) *Eye Dropper Tool* digunakan untuk mengambil sampel warna.

- n) *Eraser Tool* digunakan untuk menghapus objek.
- o) *Hand Tool* digunakan untuk menggeser tampilan stage tanpa mengubah pembesaran.
- p) *Zoom Tool* digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan stage.
- q) *Stroke Color* digunakan untuk memilih atau memberi warna pada suatu garis.
- r) *Fill Color* digunakan untuk memilih atau memberi warna pada suatu objek.
- s) *Swap Color* digunakan untuk menukar warna *fill* dan *stroke* atau sebaliknya dari suatu gambar atau objek.

4. *Library*

Fungsi dari *library* adalah sebagai wadah untuk menyimpan program-program terpisah yang sudah jadi, seperti tombol, objek grafis, audio, video, dan lain-lain.

5. *Actionscript*

Salah satu kelebihan flash dibanding dengan perangkat lunak animasi lain yaitu adanya *actionscript*. *Actionscript* adalah bahasa pemrograman *adobe flash* yang digunakan untuk membuat animasi atau interaksi, *actionscript* mengizinkan untuk membuat intruksi berorientasi *action* (lakukan perintah) dan instruksi berorientasi *logic* (analisis masalah sebelum melakukan perintah). Kita bisa memunculkan panel *actionscript*

dengan cara menekan tombol F9 pada *keyboard*. Atau melalui menubar dengan cara klik *Window > Actions*.

Sama dengan bahasa pemrograman yang lain, *actionscript* berisi banyak elemen yang berbeda serta strukturnya sendiri. Kita harus merangkainya dengan benar agar *actionscript* dapat menjalankan dokumen sesuai dengan keinginan. Jika tidak merangkai semuanya dengan benar, maka hasil yang didapat kan akan berbeda atau *file flash* tidak akan bekerja sama sekali. *Actionscript* juga dapat diterapkan untuk *action* pada *frame*, *tombol*, *movie clip*, dan lain-lain. *Action frame* adalah *action* yang diterapkan pada *frame* untuk mengontrol navigasi *movie*, *frame*, atau objek lain-lain. Salah satu fungsi *actionscript* adalah memberikan sebuah konektivitas terhadap sebuah objek, yaitu dengan menuliskan perintah-perintah didalamnya. Tiga hal yang harus diperhatikan dalam *actionscript* yaitu:

- a. **Event:** *Event* merupakan peristiwa atau kejadian untuk mendapatkan aksi sebuah objek.
- b. **Target:** *Target* adalah objek yang dikenai aksi atau perintah.

Sebelum dikenai aksi atau perintah, sebuah objek harus dikonversi menjadi sebuah simbol dan memiliki nama instan. Penulisan nama target pada skrip harus menggunakan tanda petik ganda (" ").

- c. *Action*: Pemberian *action* merupakan langkah terakhir dalam pembuatan interaksi antarobjek.

B. Penelitian yang Relevan

1. Sri Maryani (2010) dalam penelitiannya berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Mata Kuliah Komputerisasi Akuntansi Studi Kasus: *Myob Accounting 17* pada Modul *Banking*”. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan. Dari hasil uji coba yang dapat diketahui bahwa dengan indikator-indikator yang ada, rata-rata responden untuk kualitas tampilan yaitu menunjukkan sekitar 67% menyatakan kejelasan petunjuk penggunaan program cukup baik, sekitar 73% menyatakan keterbacaan teks/tulisan cukup baik, sekitar 57% menyatakan kualitas tampilan gambar cukup baik, sekitar 67% menyatakan komposisi warna cukup baik, sekitar 67% menyatakan daya dukung musik cukup baik. Rata-rata responden untuk penyajian yaitu menunjukkan sekitar 67% (Cukup Baik).

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang relevan yaitu jenis pengembangan berupa media interaktif untuk Akuntansi, sedangkan perbedaannya yaitu subjek penelitian serta pada penelitian ini menganalisis lebih lanjut mengenai motivasi belajar siswa.

2. B. Indah Nugraheni (2007) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Mata Kuliah

Akuntansi Dasar 1”. Penelitian tersebut merupakan penelitian *research and development*. Subjek uji coba produk adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi. Data berupa hasil penilaian mengenai kualitas produk, saran untuk perbaikan produk, skor tes, serta data kualitatif lainnya dikumpulkan melalui kuesioner, wawancara, tes, dan observasi. Mahasiswa berpendapat bahwa multimedia yang dikembangkan berkualitas baik. Multimedia yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran Akuntansi Dasar 1.

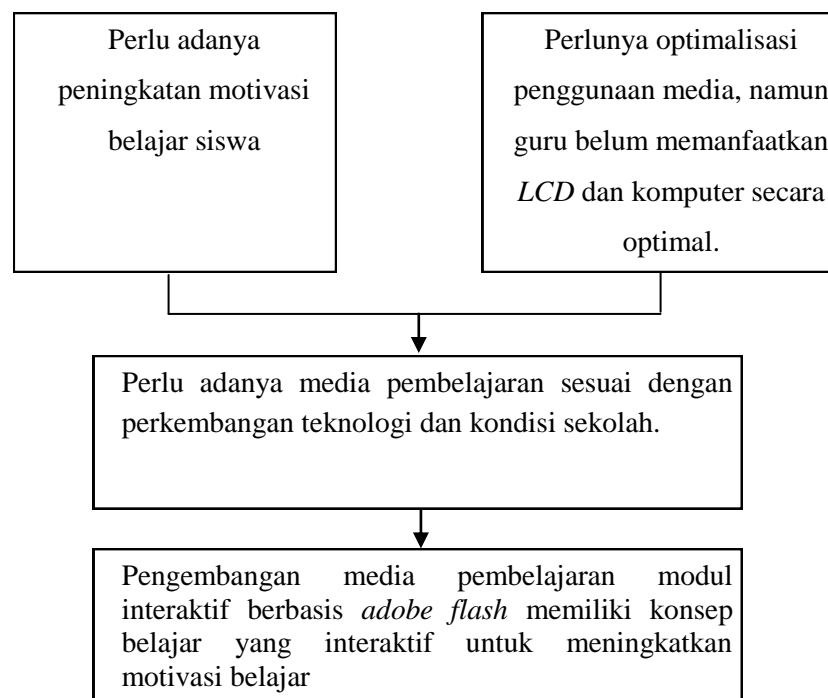
Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang relevan yaitu jenis pengembangan dan media yang dikembangkan untuk mata pelajaran akuntansi. Sedangkan perbedaannya adalah subjek penelitian serta pada penelitian ini menganalisis lebih lanjut mengenai motivasi belajar siswa.

C. Kerangka Berpikir

Kedudukan media pembelajaran ada dalam metode pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi maupun komunikasi antara guru dengan siswa serta interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya. Perkembangan teknologi saat ini sangat dekat dengan siswa. Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna salah satunya berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar. Kegairahan dalam belajar sangat erat kaitannya dengan motivasi belajar. Motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk membelajarkan siswa, tanpa adanya motivasi tidak mungkin siswa memiliki kemauan untuk belajar.

Media yang sering digunakan di SMK Negeri 1 pengasih khususnya masih berkuat pada lembar kerja siswa, buku cetak, buku modul, dan sedangkan *LCD* dan laboratorium komputer hanya sering digunakan saat pembelajaran TIK saja. Pemanfaatan media pembelajaran yang variatif dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembuatan modul interaktif berbasis *adobe flash* dapat mendukung siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis *adobe flash* diharapkan pula dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu berupa modul interaktif berbasis *adobe flash*. Untuk mengetahui keberhasilan media pembelajaran yang dibuat telah memenuhi standar yang ditentukan, perlu divalidasi kemudian diujicobakan. Validasi dimaksudkan untuk memperoleh masukan/koreksi tentang produk yang dikembangkan. Uji coba lapangan pada siswa dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan serta mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis *adobe flash*.



Gambar 1. Skema Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran akuntansi modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih?
2. Bagaimana penilaian ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi mengenai modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih?
3. Bagaimana respon siswa mengenai modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih?
4. Bagaimana peningkatan motivasi siswa setelah menggunakan modul interaktif berbasis *adobe flash* kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih?

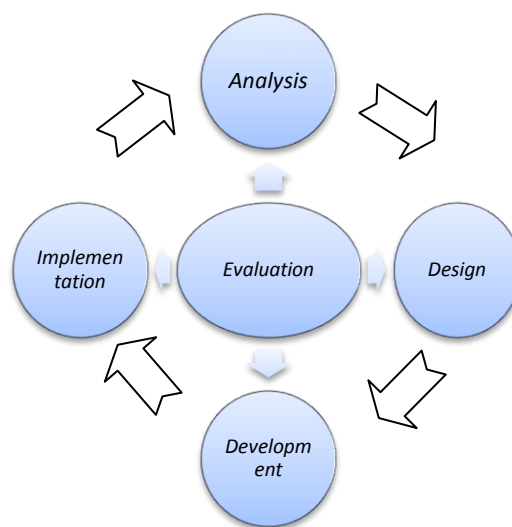
BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2012: 407), “metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran akuntansi berupa modul interaktif berbasis *adobe flash* melalui langkah-langkah yang sistematis untuk kemudian di uji kelayakan dari segi materi dan media serta kemenarikannya bagi peserta didik.

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2009: 164), ”penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan”. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model ADDIE yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Lee dan Owen, 2000: 3) yang telah dimodifikasi sehingga menghasilkan sebuah model pengembangan yang lebih sederhana untuk penelitian pemula. Gambar model ADDIE diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 2. Model ADDIE

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Peneliti mengambil tempat penelitian di SMK Negeri 1 Pengasih yang beralamat di Jl. Kawijo 11 Pengasih, Pengasih, Kulon progo, Yogyakarta 55652. E-mail smkn1png@gmail.com.

Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap kurun waktu bulan Januari 2014 sampai bulan April 2014 sesuai dengan pengembangan media pembelajaran.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*) implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Lee dan Owen, 2000: 3).

Prosedur pengembangan modul interaktif berbasis *adobe flash* sesuai dengan adaptasi model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini dilakukan kajian mengenai tujuan dari pengembangan produk berupa modul interaktif akuntansi yaitu membuat pembelajaran akuntansi menjadi lebih menyenangkan dan membuat siswa memahami konsep akuntansi lebih mudah secara mandiri. Modul interaktif dipilih sebagai media yang dikembangkan dalam penelitian karena modul interaktif ini merupakan modul berupa perangkat lunak yang mudah digunakan dan memiliki animasi-animasi yang menarik sehingga dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri.

Tahap analisis pengembang melakukan analisis terhadap silabus mata pelajaran Akuntansi khususnya materi akuntansi semester genap untuk siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Pengasih. Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi dan menetapkan KD beserta jumlah indikator yang akan dikembangkan dalam satu kompetensi dasar.

2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi:

- a. Pembuatan *flowchart* (bagan alir).
- b. Penyusunan desain produk secara keseluruhan (*story board*) sehingga akan dapat dilihat hubungan setiap bagian produk.
- c. Pengumpulan objek rancangan berupa teks materi, soal dan jawaban sesuai dengan rancangan modul interaktif, pembuatan animasi dan pengumpulan *background*, gambar, efek suara, musik, *layout* serta tombol-tombol yang akan diproses dalam *software adobe flash*.
- d. Pembuatan kisi-kisi instrumen angket penilaian produk. Instrumen penilaian/validasi pada penelitian ini berupa angket/kuesioner yang ditujukan untuk satu ahli media pembelajaran (dosen pendidikan akuntansi UNY), satu ahli materi (dosen pendidikan akuntansi UNY), praktisi pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi SMK Negeri 1 Pengasih), dan siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Pengasih. Instrumen penilaian produk dikonsultasikan dan divalidasi oleh dosen pendidikan Akuntansi UNY.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini akan dilakukan:

- a. Pembuatan Produk

Berdasarkan desain produk yang sudah dirancang, kemudian dilakukan pembuatan produk. Pembuatan produk berupa modul

interaktif ini menggunakan *software adobe flash*. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan dalam tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh.

b. Validasi Produk 1

Pada tahap ini produk awal yang sudah dicetak divalidasi oleh satu ahli materi (dosen) dan satu ahli media (dosen). Hasil validasi berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang dikembangkan.

c. Revisi Produk I

Pada tahap ini produk direvisi berdasarkan masukan dan saran oleh ahli materi (dosen) dan ahli media (dosen).

d. Validasi Tahap II

Pada tahap ini produk divalidasi oleh praktisi pembelajaran Akuntansi yaitu guru Akuntansi menggunakan instrumen kuesioner yang telah disusun pada tahap sebelumnya.

e. Revisi produk II

Pada tahap ini produk direvisi kembali berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh praktisi pembelajaran Akuntansi yaitu guru Akuntansi SMK. Produk hasil revisi pada tahap ini selanjutnya akan digunakan pada tahap implementasi kepada siswa sebagai sasaran penggunaan produk.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini, kegiatan-kegiatan yang dilakukan meliputi:

a. Uji Coba Lapangan (*Field Trying Out*)

Menurut Dick and Carry yang dikutip dalam Punaji Setyosari (2012: 225), pada tahap uji coba lapangan melibatkan subjek dalam kelas sebesar 15-30 orang. Dalam penelitian ini produk diujicobakan kepada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih berjumlah 30 siswa.

b. Melihat respon/pendapat siswa

Pada tahap ini dibagikan angket respon/pendapat siswa mengenai media yang dikembangkan. Angket respon/pendapat siswa dibagikan setelah produk diujicobakan kepada siswa.

c. Bila diperlukan maka akan dilakukan revisi tahap III berdasarkan masukan dan saran dari siswa. Namun dalam revisi ini akan tetap mempertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan meliputi:

a. Analisis data dari validasi produk

Pada tahap ini dilakukan analisis data yang diperoleh dari hasil penilaian/validasi kelayakan produk oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi.

b. Analisis data dari siswa

Pada tahap ini dilakukan analisis data yang diperoleh dari siswa untuk mengetahui pendapat/respon siswa terhadap media.

c. Produk Akhir

Pada tahap ini setelah dilakukan validasi serta revisi pada tahap sebelumnya maka diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis *adobe flash*.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek uji coba yang terlibat adalah satu orang ahli media pembelajaran (Dr. Ratna Candra Sari, SE.,M.Si, Akt), satu orang ahli materi (RR. Indah Mustikawati, M.Si.,Akt), praktisi pembelajaran Akuntansi (Siti Noor Fitriana, SE), dan 30 siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih. Sedangkan objek uji coba yang diteliti adalah kualitas media pembelajaran berupa Modul Interaktif yang meliputi aspek isi materi, aspek pembelajaran, aspek tampilan dan penyajian media, serta aspek pemrograman.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif, yaitu:

- a. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi.
- b. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian tentang media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi, data pendapat siswa/respon siswa mengenai produk yang telah dikembangkan serta data tentang peningkatan motivasi belajar terhadap siswa.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2012: 142). Menurut Sambas Ali Muhidin dan Maman Abdurahman (2011: 25), “kuesioner atau yang juga dikenal sebagai angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam bentuk pengajuan pertanyaan tertulis melalui sebuah daftar pertanyaan yang sudah dipersiapkan sebelumnya, dan harus diisi oleh responden”.

Angket dalam penelitian ini terdiri dari 2 jenis yaitu angket untuk mengukur kelayakan media dan angket untuk mengukur motivasi belajar siswa, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Angket untuk mengukur kelayakan media

Instrumen angket pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan siswa sebagai bahan mengevaluasi produk/media pembelajaran yang dikembangkan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan adaptasi dari kriteria penilaian kelayakan penelitian pengembangan oleh Budi Prasetyo (2013) dengan pengembangan lebih lanjut oleh peneliti. Angket penelitian ini kemudian divalidasi oleh dosen pendidikan Akuntansi. Validasi instrumen ini menghasilkan angket yang siap digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Kisi-kisi angket untuk mengukur kelayakan media dapat dilihat pada lampiran 1.

Angket dalam penelitian ini menggunakan skala *likert*. Angket kelayakan media yang diberikan dengan lima alternatif jawaban, yaitu alternatif jawaban Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang, dan Sangat Kurang (Sugiyono, 2012: 93).

b. Angket untuk mengukur motivasi belajar siswa

Motivasi belajar siswa yang diukur dalam angket ini merupakan motivasi internal. Kisi-kisi angket motivasi internal ini sesuai dengan indikator motivasi internal Hamzah B. Uno (2008: 38). Kisi-kisi angket untuk mengukur motivasi belajar akuntansi dapat dilihat pada lampiran 1.

Angket dalam penelitian ini menggunakan skala *likert*. Angket motivasi belajar yang diberikan dengan empat alternatif jawaban, yaitu alternatif jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) (Suharsimi Arikunto, 2010: 195).

F. Uji Coba Instrumen

Sebelum angket digunakan untuk mengumpulkan data dari subjek penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen yang dimaksudkan untuk memperoleh alat ukur yang valid dan reliabel. Uji coba instrumen dilakukan di SMK Negeri 1 Pengasih. Uji coba dilakukan pada 32 siswa kelas X Akuntansi 1. Instrumen yang dimaksud adalah angket motivasi belajar sebelum dan setelah menggunakan modul interaktif. Uji coba instrumen ini dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang disusun benar-benar merupakan instrumen yang baik. Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan, yaitu valid dan reliabel.

1. Uji Validitas

Suharsimi Arikunto (2010: 211), mengemukakan bahwa “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen”. Sebuah instrumen valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Perhitungan uji validitas menggunakan program komputer yaitu SPSS Versi 17.0.

Harga r_{hitung} kemudian akan dikonsultasikan dengan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Jika nilai r_{hitung} lebih besar atau sama dengan r_{tabel} maka butir dari instrumen yang dimaksud adalah valid. Begitupun sebaliknya jika diketahui nilai r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} maka instrumen tersebut tidak valid (Suharsimi Arikunto, 2010: 213). Hasil uji validitas angket motivasi belajar sebelum dan setelah menggunakan modul interaktif dinyatakan 15 butir valid (dapat dilihat pada lampiran 5).

2. Uji Reliabilitas

Syarat kedua dari suatu instrumen yang baik adalah harus reliabel. “Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”. (Suharsimi Arikunto, 2010: 221). Suatu instrumen dikatakan reliabel jika instrumen tersebut ketika dipakai untuk mengukur suatu gejala yang sama dalam waktu yang berlainan akan menunjukkan hasil yang sama. “Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga” (Suharsimi Arikunto, 2010: 221).

Perhitungan uji validitas menggunakan program komputer yaitu SPSS Versi 17.0. Menguji reliabilitas instrumen dipergunakan

rumus Alpha, rumus ini digunakan karena angket atau kuesioner yang dipergunakan dalam penelitian ini tidak terdapat jawaban yang bernilai salah atau nol. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Suharsimi Arikunto (2010: 239) "Rumus Alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, misalnya angket atau soal bentuk uraian".

Selanjutnya hasil perhitungan yang diperoleh diinterpretasikan dengan tabel pedoman untuk memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi. Tabel pedoman yang digunakan adalah tabel pedoman menurut Sugiyono (2010: 231).

Tabel 2. Tabel Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Intepretasi
0,800 – 1,000	Sangat kuat
0,600– 0,799	Kuat
0,400 – 0,599	Sedang
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 0,199	Sangat Rendah

Berdasarkan hasil analisis komputer program SPSS 17.0 dari instrumen Motivasi Belajar sebelum dan setelah menggunakan modul interaktif diperoleh koefisien Alpha sebesar 0,898 dan 0,905 sehingga instrumen Motivasi Belajar sebelum dan setelah menggunakan modul interaktif dinyatakan tingkat realibilitasnya "Sangat Kuat" (dapat dilihat pada lampiran 5).

G. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari produk yang dihasilkan.

1. Data Proses Pengembangan Produk

Data proses pengembangan produk merupakan data deskriptif. Data proses pengembangan produk diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi serta siswa berupa koreksi dan masukan.

2. Data Penilaian Kelayakan Produk oleh Ahli

Data penilaian kualitas produk diperoleh dari isian angket oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran Akuntansi. Data selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan:

Tabel 3. Kriteria Penskoran Item pada Angket kelayakan Media dengan Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sumber: Sugiyono (2012: 93)

- b) Menghitung nilai rerata skor tiap indikator dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} = skor rata rata

$\sum x$ = Jumlah skor

N = jumlah subjek uji coba

(Sukardjo, 2012: 98)

- c) Menginterpretasikan secara kualitatif nilai rata-rata tiap aspek dan seluruh aspek dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Konversi Nilai Skala Lima

Nilai	Rumus	Rentang	Klasifikasi
5	$\bar{x} \geq Xi + 1,8 Sbi$	4,21 - 5,00	Sangat Layak
4	$Xi + 0,6 Sbi < \bar{x} < Xi + 1,8 Sbi$	3,41 - 4,20	Layak
3	$Xi - 0,6 Sbi < \bar{x} < Xi + 0,6 Sbi$	2,61 - 3,40	Kurang Layak
2	$Xi - 1,8 Sbi < \bar{x} < Xi - 0,6 Sbi$	1,81 - 2,60	Tidak Layak
1	$\bar{x} \leq Xi - 1,8 Sbi$	0 - 1,80	Sangat Tidak Layak

Keterangan:

Skor maksimal = 5

Skor minimal = 1

Skor maksimal ideal = jumlah indikator x skor tertinggi

Skor minimal ideal = jumlah indikator x skor terendah

\bar{x} = rata-rata skor/ skor yang diperoleh

Xi = $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor minimal ideal)

Sbi = $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal - skor min ideal)

(Sukardjo, 2012: 98)

3. Data Respon atau Pendapat Siswa

Data respon atau pendapat siswa diperoleh dari angket pendapat siswa, penilaiannya sesuai dengan tabel konversi Sukardjo (2012: 98).

Tabel 5. Pedoman Konversi Nilai Rentang Pendapat Siswa

Nilai	Rentang	Klasifikasi
5	4,21 - 5,00	Sangat Layak
4	3,41 - 4,20	Layak
3	2,61 - 3,40	Kurang Layak
2	1,81 - 2,60	Tidak Layak
1	0 - 1,80	Sangat Tidak Layak

4. Data Peningkatan Motivasi Belajar

Data peningkatan motivasi belajar diisi oleh siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis *adobe flash*. Data selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan berdasarkan Suharsimi Arikunto (2010: 195):

Tabel 6. Kriteria Penskoran Item pada Angket Motivasi Belajar

Kriteria	Skor	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

- b) Penilaian peningkatan motivasi belajar ini kemudian dihitung berdasarkan tabel konversi Sukardjo (2012: 98).

Tabel 7. Pedoman Konversi Nilai Motivasi Belajar

Nilai	Rumus	Klasifikasi
5	$\bar{X} > 3,4$	Sangat Tinggi
4	$2,8 < \bar{X} \leq 3,4$	Tinggi
3	$2,2 < \bar{X} \leq 2,8$	Sedang
2	$1,6 < \bar{X} \leq 2,2$	Rendah
1	$\bar{X} \leq 1,6$	Sangat Rendah

Media dikatakan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa jika motivasi belajar siswa terjadi peningkatan sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan modul interaktif berbasis *adobe flash* mengikuti model pengembangan ADDIE (Lee dan Owen, 2000: 3) dengan tahapan analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Keseluruhan prosedur pengembangan dalam penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*analysis*)

Pada tahap analisis, dilaksanakan analisis kebutuhan dan analisis kompetensi serta instruksional. Berikut ini adalah uraian dari masing-masing tahap analisis.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan berkaitan dengan permasalahan dan karakteristik siswa, perangkat keras (*hardware*) serta perangkat lunak (*software*).

1) Permasalahan dan Karakteristik Siswa

Perkembangan metode pembelajaran yang telah diupayakan oleh guru belum mengalami kemajuan. Berbagai variasi metode pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan untuk mencapai tujuan pembelajaran belum banyak digunakan dalam kelas. Untuk menghindari semua itu, maka guru perlu menyusun strategi pembelajaran dengan

memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar. Permasalahan tersebut sama yang dialami di SMK Negeri 1 Pengasih khususnya siswa kelas X Akuntansi 2. Perkembangan teknologi saat ini sangat dekat dengan siswa. Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dengan pembuatan media interaktif berupa modul interaktif berbasis *adobe flash* ini diharapkan pula dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Dipilihnya modul interaktif ini mengacu pada permasalahan yang ada di SMK Negeri 1 Pengasih bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh guru masih kurang optimal. Media yang sering digunakan masih berkuat pada lembar kerja siswa, buku cetak, dan buku modul sedangkan *LCD* yang ada di dalam kelas dan laboratorium komputer hanya sering digunakan saat pembelajaran TIK saja. Di zaman yang modern ini seiring perkembangan teknologi, perkembangan *software* pun sangat cepat. Tidak hanya dalam *software* aplikasi saja, tetapi dalam dunia *games* juga sama. Salah satu *software* yang paling banyak digunakan adalah *adobe flash*. *Adobe flash* adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para desainer untuk menghasilkan desain yang menarik. Diantara program-

program animasi, program *adobe flash* merupakan program yang paling fleksibel untuk membuat animasi sehingga banyak yang menggunakan program tersebut. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat ini belum menarik perhatian siswa untuk belajar secara mandiri. Berdasarkan observasi saat pembelajaran berlangsung di kelas terdapat 7 dari 32 (21,88%) siswa yang mau belajar secara mandiri dengan membuka dan membaca buku materi tanpa disuruh oleh guru. Dengan pengembangan media berupa modul interaktif berbasis *adobe flash* ini diharapkan pula siswa memiliki motivasi belajar secara mandiri.

2) Perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*)

Pembuatan objek multimedia dilakukan dengan menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak, adapun macamnya yaitu:

a) Perangkat keras (*Hardware*)

Perangkat keras minimal yang dibutuhkan dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. *Processor Intel/Pentium/Core Duo (86x architecture)*
2. *RAM 2GB*
3. *Hard Disk 4GB*

Sedangkan syarat minimum untuk menjalankan aplikasi dengan PC/Laptop:

1. 2,2GHz atau lebih cepat 86x *compatible processor*
atau intel atom™ 1,6GHz atau processor lebih
cepat dengan perangkat *netbook*.
2. *RAM 512MB* (direkomendasikan 1GB)
3. *Speaker Active*
4. *Mouse dan keyboard*
5. *DVD Room*

b) Perangkat lunak (*software*)

Software yang digunakan untuk membuat media ini
dibagi beberapa macam diantaranya:

1. Perangkat lunak sistem operasi:
 - *Microsoft Windows 7*
2. Perangkat lunak utama pembuat animasi:
 - *Adobe flash CS 3*
3. Perangkat lunak pembuat gambar/grafis:
 - *Corel Draw 12*
 - *Adobe Photoshop CS*
4. Perangkat lunak pengolah suara:
 - *Jet Audio 5*
 - *Audacity 1.2.2*
 - *MP3Doctor 5.1*
 - *MP3Gain 1.3.4*

5. Perangkat lunak pembuat kuis berupa soal materi dan skor:

- *Notepad*

b. Analisis Kompetensi serta Instruksional

Analisis kompetensi dan instruksional berkaitan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan di muat dalam media. Pada tahap analisis kompetensi, dilakukan kajian terhadap kompetensi minimal yang harus dicapai siswa sesuai dengan standar isi yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Materi membuat jurnal penyesuaian pada perusahaan jasa sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) Memahami Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa dan Kompetensi Dasar (KD) Membuat Jurnal Penyesuaian. Pada tahap analisis instruksional kompetensi dasar tersebut dikembangkan menjadi 8 indikator diantaranya:

- 1) Memahami pengertian, tujuan, dan pengelompokan jurnal penyesuaian untuk perusahaan jasa.
- 2) Membuat jurnal penyesuaian untuk beban dibayar di muka.
- 3) Membuat jurnal penyesuaian untuk pendapatan diterima di muka.
- 4) Membuat jurnal penyesuaian untuk beban yang masih harus dibayar.
- 5) Membuat jurnal penyesuaian untuk piutang pendapatan.

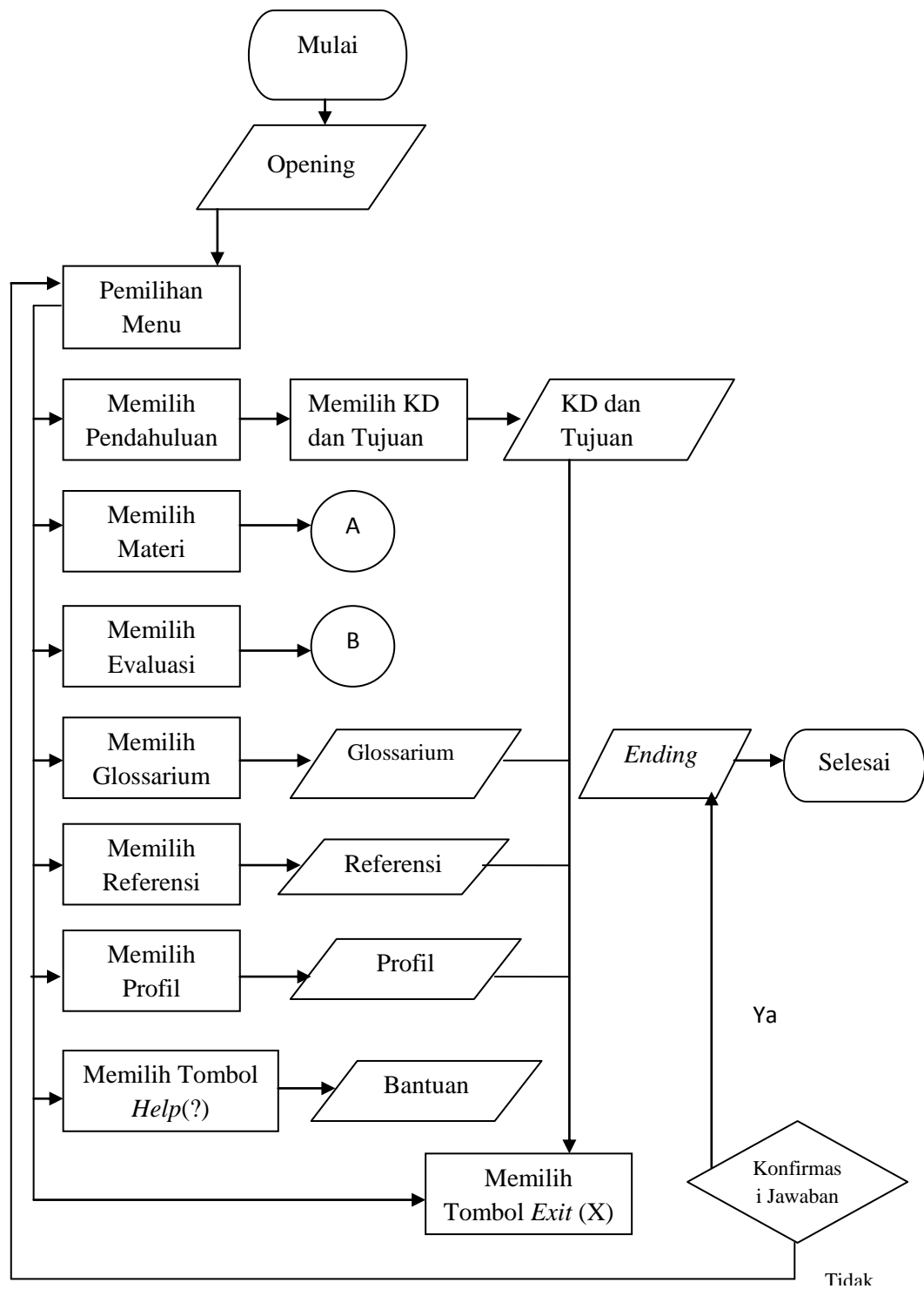
- 6) Membuat jurnal penyesuaian untuk penyusutan aktiva tetap.
- 7) Membuat jurnal penyesuaian untuk perlengkapan.
- 8) Membuat jurnal penyesuaian untuk taksiran kerugian piutang.

2. Tahap Perancangan (*design*)

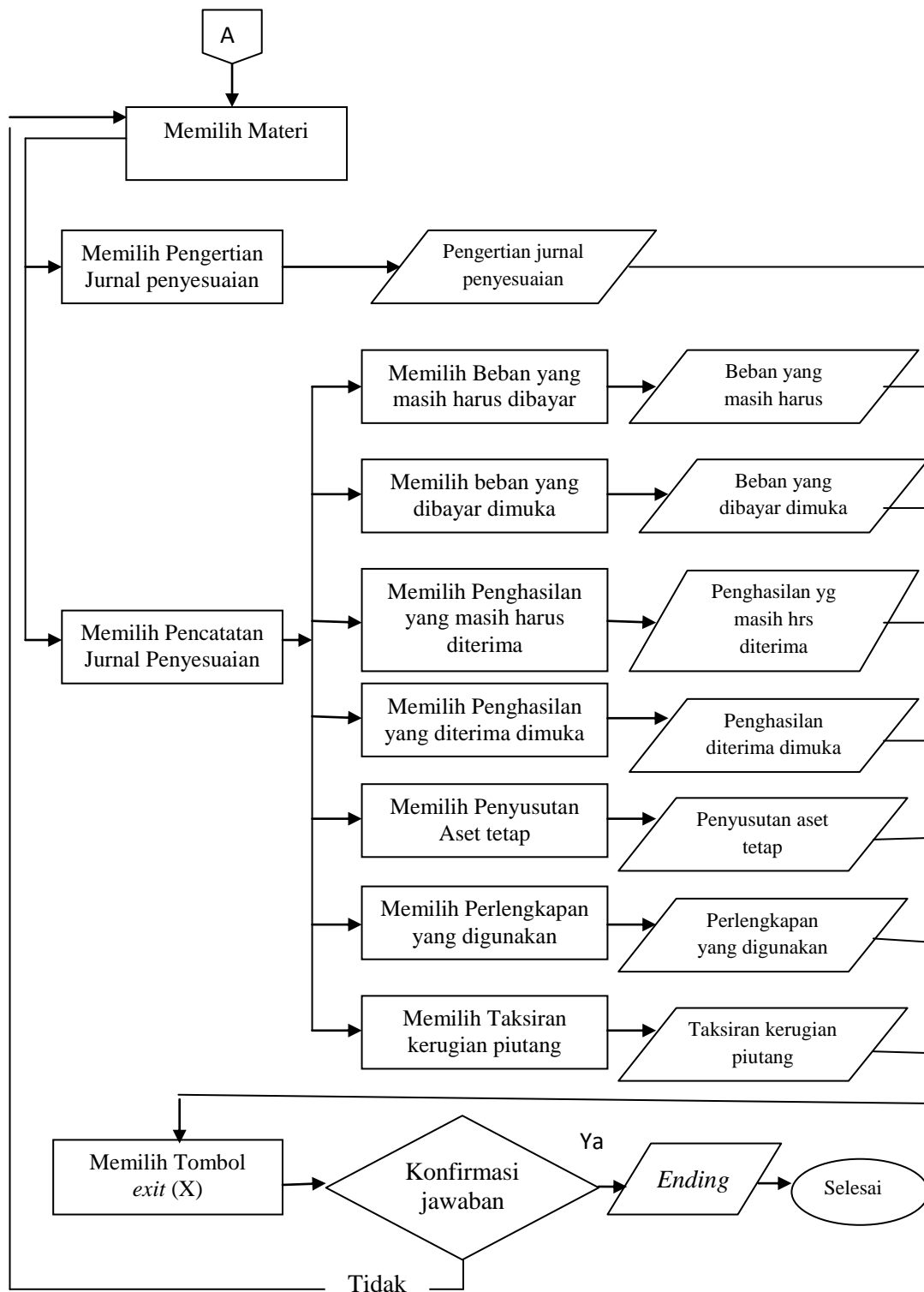
Tahap desain merupakan tahap perancangan media meliputi pembuatan *flowchart*, pembuatan desain media secara keseluruhan, (*storyboard*), pengumpulan objek rancangan, dan penyusunan instrumen kualitas media.

a. Pembuatan *Flowchart*

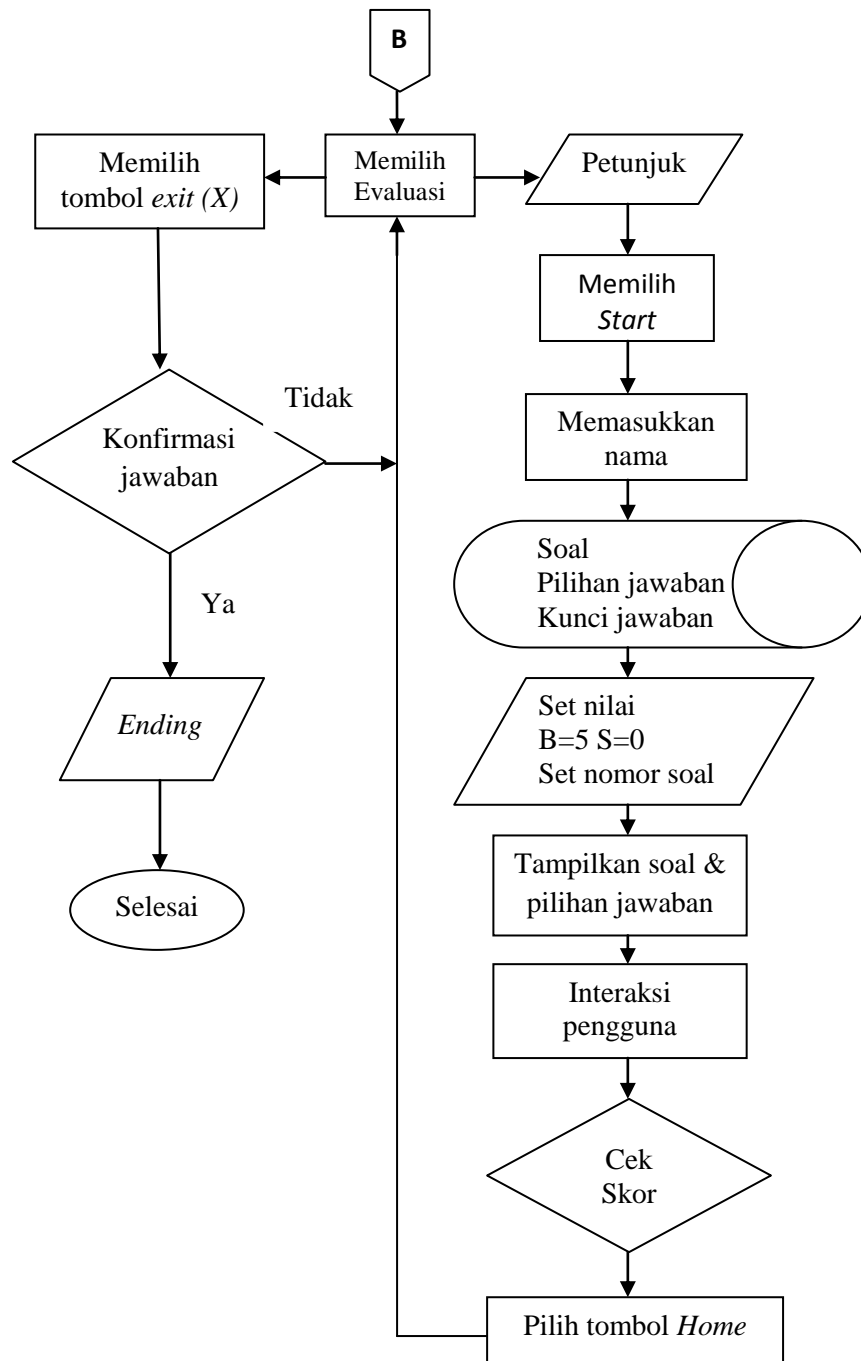
Flowchart merupakan bagan alir yang terdiri dari simbol-simbol tertentu untuk menunjukkan langkah-langkah suatu prosedur atau program sehingga memudahkan dalam proses pengembangan media.



Gambar 3. *Flowchart* Menu Utama



Gambar 4. *Flowchart Menu Materi*



Gambar 5. Flowchart Menu Evaluasi

b. Pembuatan Desain Media (*Storyboard*)

Storyboard menggambarkan secara keseluruhan hubungan antara bagian dalam media. *Storyboard* dibuat untuk memudahkan proses pembuatan media selanjutnya. *Storyboard* ini akan ditampilkan pada lampiran 4.

c. Pengumpulan Objek Rancangan

Tahapan pengumpulan objek yang akan digunakan berdasarkan konsep dan rancangan. Pada tahapan ini dilakukan berupa:

- 1) Pembuatan teks
- 2) Pengumpulan teks materi, soal dan pilihan jawaban yang akan disampaikan

Penyusunan materi, soal serta jawaban dibuat sesuai dengan referensi yang ada. Penyusunan materi pertama-tama dibuat dalam format *Microsoft word* yang kemudian dapat dikopi ke dalam aplikasi utama yaitu dalam program *adobe flash CS 3* dalam bentuk format *file extension* (.fla). Penyusunan materi dibuat secara runtut sehingga memudahkan siswa untuk membacanya, sedangkan untuk soal serta pilihan jawaban dibuat terlebih dahulu ke dalam program *notepad*. Berikut ini adalah gambar pertanyaan dan pilihan jawaban yang dibuat dalam program notepad serta rumus dalam *actionsript*:

pertanyaan - Notepad

File Edit Format View Help

&pertanyaan1=1. Saldo akun-akun di neraca saldo merupakan representasi dari saldo yang berada di...&
 &a1=a. Jurnal &
 &a1=b. Buku besar &
 &c1=c. Persamaan dasar akuntansi &
 &d1=d. Laporan Keuangan &
 &d1=e. Neraca Lajur &
 &benar1=b&

&pertanyaan2=2. konsep accrual basis adalah...&
 &a2=a. Pengakuan beban berdasarkan kas &
 &b2=b. Beban dan pendapatan yang memiliki keterkaitan langsung dibandingkan pada periode yang sama &
 &c2=c. Akuntansi yang segera mengakui rugi yang kemungkinan besar terjadi &
 &d2=d. Pencatatan yang dilakukan atas dasar kepraktisan &
 &e2=e. Pengakuan beban dan pendapatan berdasarkan basis waktu &
 &benar2=e&

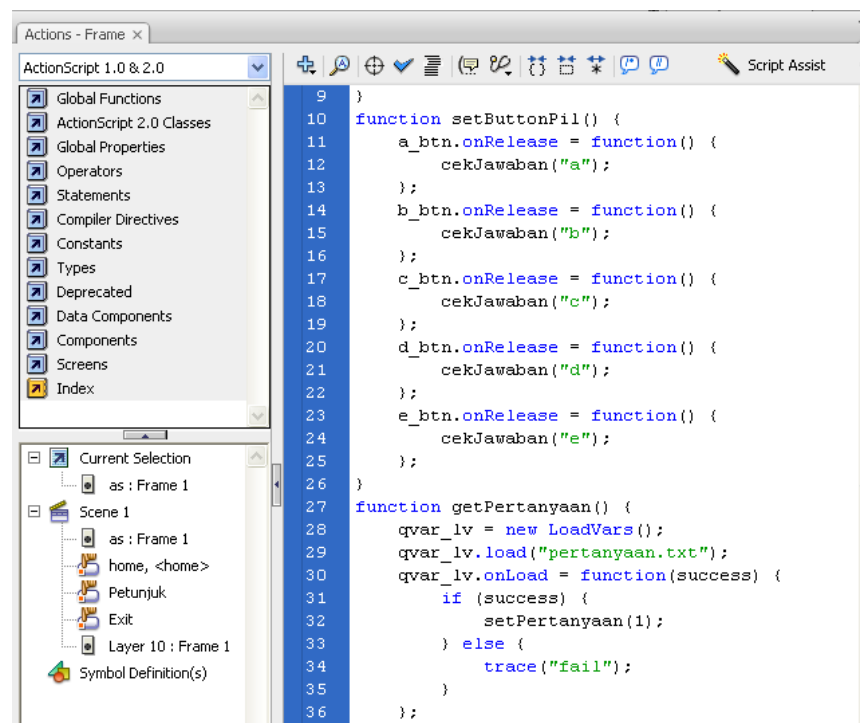
&pertanyaan3=3. Pendapatan yang masih harus diterima adalah...&
 &a3=a. Pendapatan suatu perusahaan pada periode yang akan datang &
 &b3=b. Pengakuan pendapatan yang lupa dicatat &
 &c3=c. Pendapatan yang sudah terjadi dan bisa diakui tetapi belum dicatat &
 &d3=d. Pendapatan yang belum terjadi dan mungkin akan diterima perusahaan &
 &e3=e. Pengakuan pendapatan perusahaan yang mungkin akan terjadi &
 &benar3=c&

&pertanyaan4=4. Rekening perlengkapan (supplies) di neraca saldo memperlihatkan jumlah Rp 1.200.000. Persediaan perle
 &a4=a. (D) Beban perlengkapan Rp 900.000, (K) Perlengkapan Rp 900.000 &
 &b4=b. (D) Beban perlengkapan Rp 300.000, (K) Perlengkapan Rp 300.000 &
 &c4=c. (D) Beban perlengkapan Rp 1.200.000, (K) Akumulasi penyusutan perlengkapan Rp 1.200.000 &
 &d4=d. (D) Beban perlengkapan Rp 900.000, (K) Akumulasi penyusutan perlengkapan Rp 900.000 &
 &e4=e. (D) Perlengkapan Rp 300.000, (K) Beban perlengkapan Rp 300.000 &
 &benar4=a&

&pertanyaan5=5. Suatu perusahaan mempunyai rekening Peralatan di neraca saldo sebelum penyesuaian tanggal 31 Desember
 &a5=a. (D) Beban penyusutan peralatan Rp 1.900.000, (K) Akumulasi penyusutan peralatan Rp 1.900.000 &
 &b5=b. (D) Peralatan Rp 190.000.000, (K) Kas Rp 190.000.000 &
 &c5=c. (D) Beban penyusutan peralatan Rp 19.000.000, (K) Akumulasi penyusutan peralatan Rp 19.000.000 &
 &d5=d. (D) Beban peralatan Rp 19.000.000, (K) Peralatan Rp 19.000.000 &
 &e5=e. (D) Akumulasi penyusutan peralatan Rp 19.000.000, (K) Beban penyusutan peralatan Rp 19.000.000 &
 &benar5=c&

&pertanyaan6=6. Pada tanggal 1 Mei 2012 Tuan Afandi menerima uang sewa bangunan untuk 1 tahun sebesar Rp 6.000.000 da
 &a6=a. (D) Pendapatan Sewa Rp 2.000.000, (K) Sewa diterima dimuka Rp 2.000.000 &
 &b6=b. (D) Sewa diterima dimuka Rp 2.000.000, (K) Pendapatan Sewa Rp 2.000.000 &
 &c6=c. (D) Sewa diterima dimuka Rp 6.000.000, (K) Pendapatan Sewa Rp 6.000.000 &
 &d6=d. (D) Sewa diterima dimuka Rp 6.000.000, (K) Pendapatan Sewa Rp 6.000.000 &
 &benar6=b&

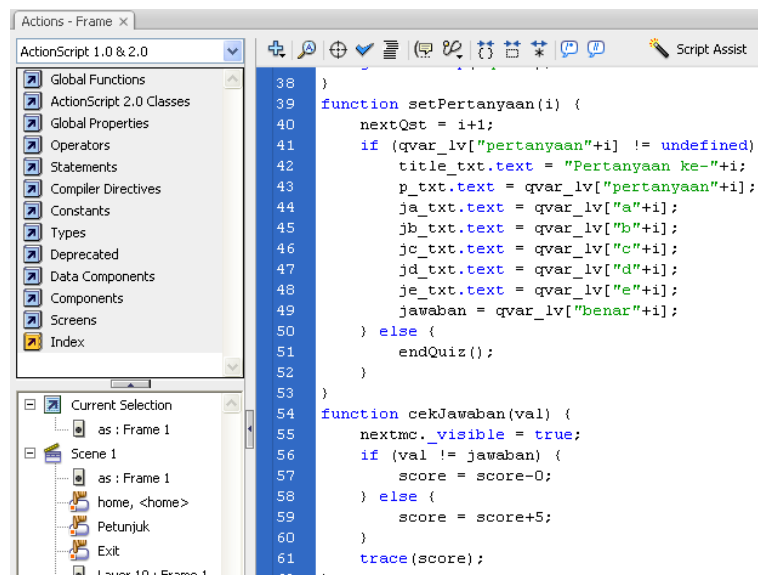
Gambar 6. Pertanyaan dan Pilihan Jawaban Dibuat dalam Notepad



Gambar 7. Rumus Pertanyaan dan Pilihan Jawaban dalam Actionsript

Soal serta jawaban yang telah disusun dalam program *notepad* selanjutnya diatur penskoran per nomor apabila benar

mendapat nilai 5 (lima) dan salah mendapat nilai 0 (nol). *Setting* penskoran dibuat rumus dalam *actionscript* pada *adobe flash*.

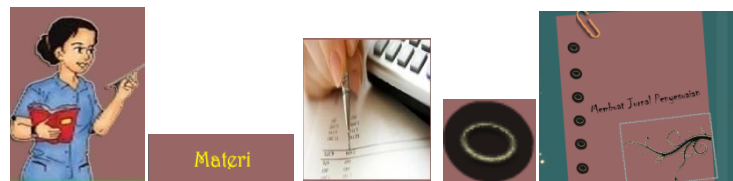


Gambar 8. Rumus Penskoran Nomor dalam *Actionscript*

3) Pengambilan Gambar, *Background*, Tombol dan Suara

Gambar yang disajikan diunduh dari berbagai sumber lalu di-*import* ke dalam program *adobe flash*. *Background* dibuat oleh peneliti berdasarkan desain kombinasi dari gambar yang telah diunduh. Untuk *background* yang baik disarankan dalam pemilihan ukuran (*size*) yaitu 1024x400 Px. Tombol didesain sendiri oleh peneliti dalam program *adobe flash*. Musik dalam media peneliti menggunakan musik instrumental yang dapat menarik perhatian pengguna modul interaktif.

Berikut ini contoh sebagian gambar yang diambil untuk *background* dan tombol:



Gambar 9. Contoh *Background*, Tombol dan Gambar

6) Penganimasian

Animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan sesuatu (gambar atau obyek) yang diam. Peneliti menggunakan gambar ataupun objek yang telah diunduh yang bisa dipakai sebagai alternatif penganimasian.

d. Penyusunan Instrumen

Penyusunan instrumen terdiri dari instrumen penilaian kelayakan media dan instrumen motivasi belajar siswa. Instrumen penilaian kelayakan media berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi dan siswa. Instrumen motivasi belajar berupa angket daftar isian (*check list*) ditujukan untuk siswa. Instrumen penilaian media divalidasi oleh Sukanti, M.Pd. (Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY) dengan penilaian “SANGAT VALID”. Hasil penilaian instrumen dapat dilihat pada lampiran 2.

3. Tahap Pengembangan (*development*)

a. Pembuatan Media

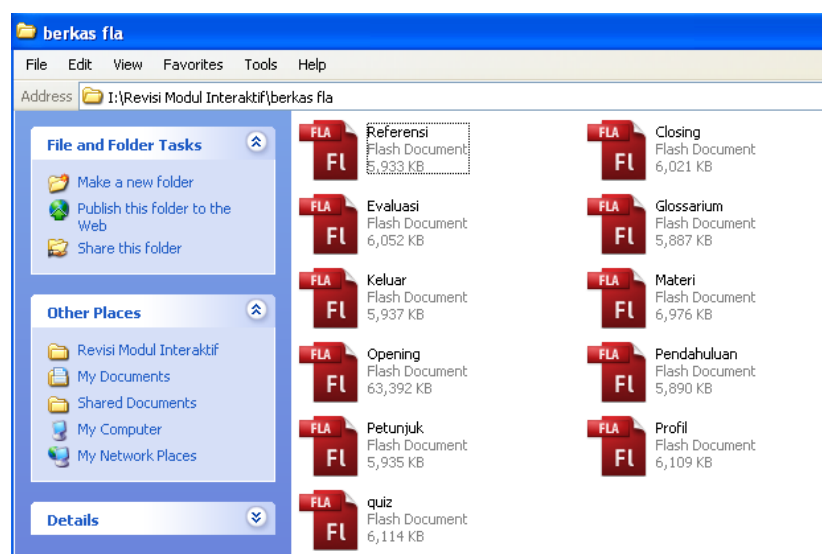
Media dibuat menggunakan hardware dengan spesifikasi sistem operasi *windows 7* dan *RAM 4GB*. Media ini diberi nama modul interaktif dengan seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan media dengan desain yang telah dirancang menggunakan *software adobe flash Cs 3*. Seluruh komponen dirangkai menjadi satu kesatuan media sesuai dengan *storyboard* dan *flowchart* melalui serangkaian fungsi-fungsi tertentu.

Materi, soal, pilihan jawaban, gambar, *background*, tombol serta musik yang akan dimuat dalam media dimasukkan dengan cara mengimpor ke dalam program *adobe flash*. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension* (.fla) dan dapat dijalankan diluar area kerja *flash* setelah di-*publish* ke dalam *file extension* (.swf) atau (.exe). Media pembelajaran disimpan dalam format *flash* (.swf) dengan tujuan hasilnya dapat dijalankan tanpa tergantung *software flash* atau dapat diintegrasikan dengan *software* lain.

Pada tahap pembuatan media terdapat 4 kegiatan yaitu pembuatan antarberkas, penggabungan, pengujian (*testing*), dan *publishing*.

1) Pembuatan antar berkas

Pembuatan antar berkas aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan *adobe flash*. Pembuatan antarberkas ini sesuai dengan rancangan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Setiap berkas berisi tampilan menu dengan format *file extension* (.fla).



Gambar 10. Berkas Tiap *File* dalam Format *File Extension*

Berikut ini adalah penjabaran dari masing-masing *file* :

a) Tampilan *file opening*

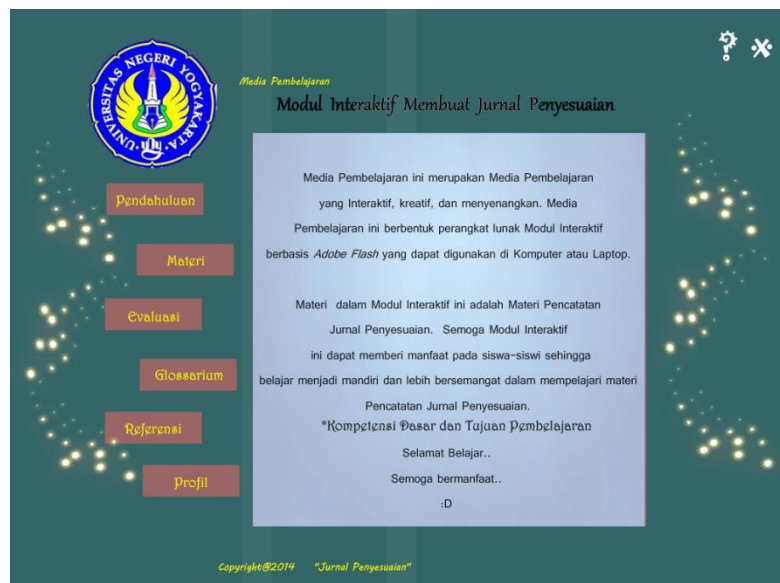
Sebelum masuk ke menu utama terdapat tampilan *opening* dengan *handwriting* kata-kata “Selamat Datang di Media Pembelajaran Interaktif Membuat Jurnal Penyesuaian” yang telah diatur sebelumnya.



Gambar 11. Tampilan *Opening*

b) Tampilan *file* pendahuluan

Tampilan pendahuluan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 12. Tampilan Menu Awal Pendahuluan

Pada tampilan menu awal terdapat 8 tombol yaitu tombol pendahuluan, tombol materi, tombol evaluasi,

tombol *glossarium*, tombol referensi, tombol profil, tombol kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, tombol petunjuk (?), serta tombol keluar (X). Tombol-tombol ini di-*setting* selalu muncul apabila pengguna meng-klik submenu. Hal ini dilakukan agar memudahkan pengguna dalam memilih submenu tanpa kembali pada menu awal (pendahuluan). Menu pendahuluan sendiri terdapat tombol kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, selain tombol juga diatur secara keseluruhan seperti logo UNY, judul “Modul Interaktif Membuat Jurnal Penyesuaian”, serta animasi gerak *background* dan musik di dalamnya.

c) Tampilan *file* sub-menu materi

Tampilan *file* sub-menu materi dapat dilihat pada gambar berikut:

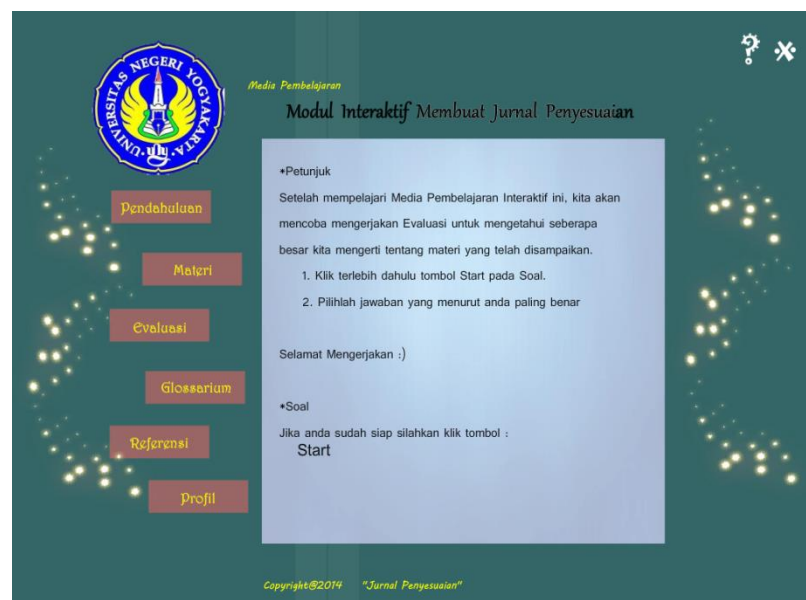


Gambar 13. Tampilan *File* Sub-menu Materi

Dalam tampilan sub-menu materi akan muncul 2 tombol yaitu tombol materi tentang “Pengertian Jurnal Penyesuaian” dan tombol materi “Pencatatan Jurnal Penyesuaian”. Dalam tombol “Pencatatan Jurnal Penyesuaian” nanti akan muncul lagi 7 tombol/link yaitu tombol beban yang masih harus dibayar, tombol beban yang dibayar di muka, tombol penghasilan yang masih harus diterima, tombol penghasilan sewa diterima di muka, tombol perlengkapan, tombol penyusutan *asset* tetap, dan tombol taksiran kerugian piutang. Setiap tombol akan berisi materi lebih lanjut sesuai dengan judul tombol/link tersebut.

d) Tampilan *file* evaluasi

Berikut ini adalah gambar tampilan menu evaluasi:



Gambar 14. Tampilan Sub-menu Evaluasi

Dalam tampilan sub-menu evaluasi ini terdapat petunjuk pengerjaan soal dan tombol/link *start*. Setelah pengguna meng-klik tombol/link *start* maka akan muncul kotak nama dimana pengguna harus menuliskan namanya sendiri ke dalam kotak nama lalu tekan tombol *next*. ini di dalamnya terdapat soal dan pilihan jawaban. Setiap 1 nomor soal terdapat tombol *start*. Berikut ini adalah gambar perintah kotak nama:



Gambar 15. Kotak Nama Pengguna

Setelah tombol *next* ditekan maka akan muncul soal berserta pilihan dan jawaban. Terdapat 5 (lima) pilihan jawaban a, b, c, d, dan e. Pengguna harus mengerjakan 1 (satu) soal dengan menekan salah satu tombol pilihan jawaban setelah itu baru dapat membuka soal selanjutnya sampai 20 nomor.

e) Tampilan *file glossarium*

Tampilan sub-menu *glossarium* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 16. Tampilan Sub-menu *Glossarium*

Glossarium berisi tentang istilah-istilah asing yang terdapat pada menu materi. *Glossarium* ini memudahkan pengguna dalam mencari arti dari istilah tersebut.

f) Tampilan *file referensi*

Tampilan referensi berisi tentang referensi dari materi “Membuat Jurnal Penyesuaian” yang telah dibuat peneliti.

Berikut ini adalah gambar dari tampilan referensi:



Gambar 17. Tampilan Sub-menu Referensi

g) Tampilan *file* profil

Tampilan sub-menu profil berisi informasi tentang pembuat media pembelajaran modul interaktif. Berikut ini adalah gambar tampilan referensi dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 18. Tampilan Sub-menu Profil

h) Tampilan *file* petunjuk

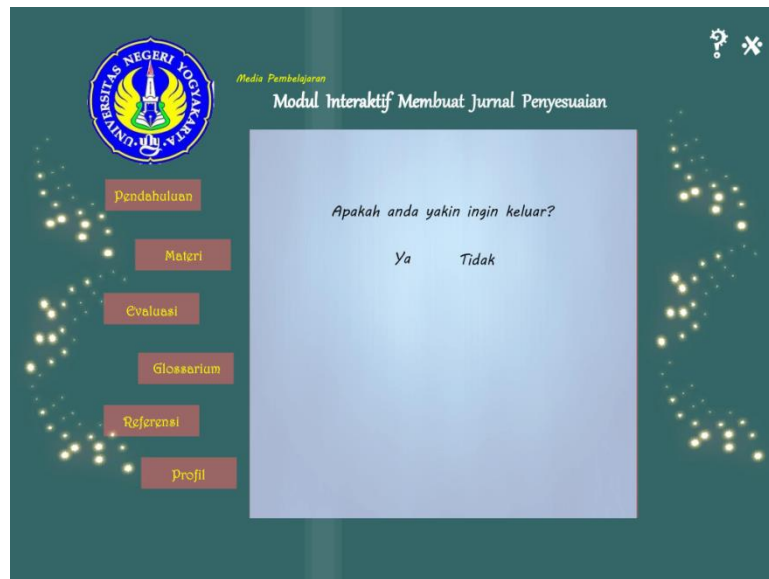
Tampilan petunjuk berisi tentang petunjuk atau informasi mengenai penggunaan modul interaktif. Tampilan petunjuk ini dilakukan dengan cara menekan tombol (?) di pojok kanan atas. Tampilan petunjuk dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 19. Tampilan Petunjuk (?)

i) Tampilan *file* keluar

Tampilan keluar berisi tentang konfirmasi pengguna apakah benar-benar akan keluar atau tidak. Apabila pengguna menekan tombol “tidak” maka pengguna akan kembali pada menu awal (pendahuluan), apabila pengguna menekan tombol “ya” maka secara otomatis akan keluar dengan tampilan closing terlebih dahulu. Tampilan petunjuk dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 20. Tampilan Konfirmasi Keluar

j) Tampilan *file closing*

Tampilan sub-menu *closing* berisi tentang ucapan terima kasih pembuat media pembelajaran kepada pihak-pihak yang telah mendukung dalam pembuatan modul interaktif.

Gambar tampilan sub-menu *closing* adalah sebagai berikut:

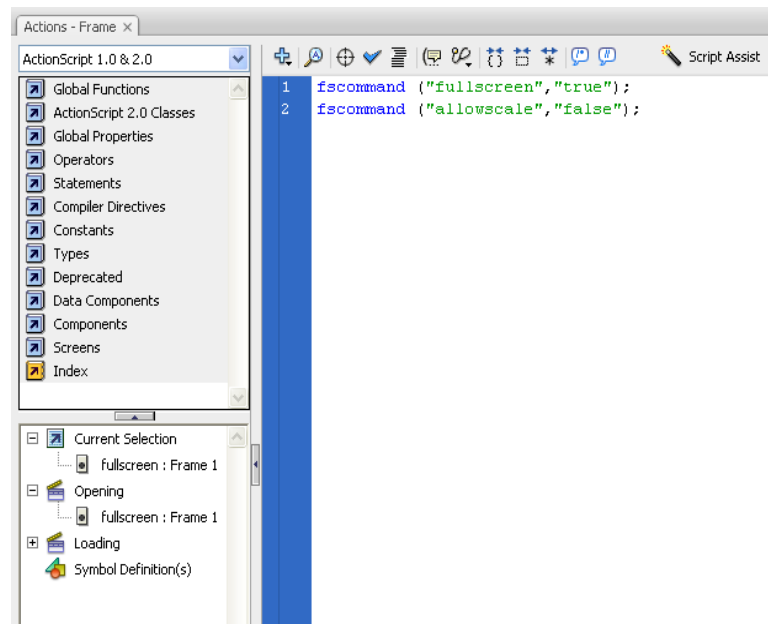


Gambar 21. Tampilan *Closing* Modul Interaktif

2) Penggabungan

Pada tahap penggabungan ini dilakukan setelah pembuatan tiap *file* pada format *extension* (.fla) yang telah ditunjukkan pada tahap sebelumnya. Penggabungan *file* ini dilakukan dengan cara mengkopi seluruh (11) *file extension* format (.fla) menjadi satu *file extension* masih dengan format (.fla).

Setelah *file* menjadi satu maka dalam *actionsript* diberi rumus agar *file* dapat dibuka menjadi satu kesatuan (*fullscreen*). Berikut ini adalah gambar rumus *fullscreen* dalam *actionsript*:



Gambar 22. Gambar Rumus *Fullscreen* dalam *Actionscript*

3) Pengujian (*testing*)

Tahap pengujian dilakukan setelah selesai tahap pembuatan antarberkas dan tahap penggabungan. Pengujian dapat dilakukan dengan cara menekan tombol *shift+enter* (*exporting to flash movie*) pada *file* yang telah digabungkan. Sebelumnya *file* ini masih dalam format (.fla) setelah itu dapat dilihat hasil pembuatan media dalam bentuk format (.swf). Beberapa sistem mempunyai fitur yang dapat memberikan informasi bila terjadi kesalahan pada program.

Pengujian terhadap program yang dibuat bertujuan untuk menguji apakah semua fungsi yang dibuat dapat berjalan dengan benar dan untuk menemukan kekurangan/kesalahan yang harus diperbaiki. Pengujian juga bertujuan menguji

apakah hasil eksekusi program sesuai dengan konsep yang telah ditentukan sebelumnya.

4) *Publishing*

Publishing merupakan proses pentransferan *file extension* (.fla) menjadi *file adobe flash player*. *File* tersebut dapat dipindahkan ke dalam sebuah *Compact Disc (CD)* atau *flashdisk* sehingga dapat digunakan di komputer/laptop yang lain. *File* tersebut juga dapat di-*upload* ke internet agar bisa diakses oleh siapa saja.

b. Validasi I

Pada tahap ini media divalidasi oleh 1 orang ahli materi yaitu RR. Indah Mustikawati, M.Si.,Akt (dosen pendidikan Akuntansi FE UNY) dan 1 orang ahli media yaitu Dr. Ratna Candra Sari, SE.,M.Si, Akt (dosen pendidikan Akuntansi FE UNY). Masukan dan saran ahli materi dan ahli media dijadikan dasar revisi media.

1) Validasi ahli materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat dari ahli materi untuk melakukan revisi. Angket menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Angket untuk ahli materi memiliki 25 indikator penilaian yang dikelompokkan menjadi 2

aspek. Penilaian oleh guru Akuntansi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Penilaian oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor
A. Aspek Isi Materi		
1	Kebenaran Konsep	4
2	Cakupan materi	5
3	Keruntutan materi	5
4	Penyediaan rangkuman materi	4
5	Kejelasan materi	4
6	Kebenaran konsep soal	4
7	Cakupan soal	4
8	Keruntutan soal	4
9	Kejelasan soal	4
10	Tingkat kesulitan soal sesuai kompetensi	4
11	Kebenaran kunci jawaban	5
12	Kebenaran contoh	5
13	Kemenarikan contoh	4
14	Kejelasan contoh	4
Jumlah Skor		60
Rerata Skor		4.29
Kategori Aspek Isi Materi		Sangat Layak
B. Aspek Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5
2	Rumusan tujuan pembelajaran operasional	4
3	Petunjuk belajar disajikan dengan jelas	4
4	Materi yang disajikan menarik	4
5	Materi yang disajikan runtut dan sistematis	4
6	Memberikan motivasi belajar siswa	5
7	Terdapat muatan aspek kognitif	5
8	Terdapat muatan aspek afektif	4
9	Terdapat muatan aspek psikomotorik	4
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5

11	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	5
Jumah Skor		49
Rerata Skor		4.45
Kategori Aspek Pembelajaran		Sangat Layak

Sumber: Data Primer yang diolah

2) Validasi ahli media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media yaitu dengan mengumpulkan saran/pendapat dari ahli media untuk melakukan revisi. Angket menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Angket untuk ahli media memiliki 31 indikator penilaian yang dikelompokkan menjadi 2 aspek. Penilaian oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Penilaian oleh Ahli Media

No	Pernyataan	Skor
A. Aspek Penyajian dan Tampilan		
1	Ketepatan pemilihan jenis font	4
2	Ukuran <i>font</i> /teks yang digunakan	4
3	Jarak dan spasi teks	4
4	Keterbacaan teks	4
5	Penempatan teks	4
6	Pemilihan warna media	3
7	Perpaduan warna teks dan <i>background</i>	3
8	Penempatan <i>layout</i>	4
9	Fungsional <i>layout</i>	4
10	Kesesuaian animasi	4
11	Keruntutan <i>layout</i>	4
12	Kesesuaian gerak <i>layout</i>	4
13	Penempatan gambar	4

14	Ketepatan gambar	4
15	Keruntutan penyajian materi	4
16	Kejelasan suara/musik	4
17	Ketepatan suara/musik	4
18	Fungsional tombol/button	4
19	Ukuran tombol/button	4
Jumah Skor		74
Rerata Skor		3.89
Kategori Aspek Penyajian dan Tampilan		Layak
B. Aspek Pemrograman		
No	Pernyataan	Skor
1	Program dapat dilakukan dengan baik	4
2	Program mudah dipelajari	4
3	Program melibatkan siswa sehingga siswa aktif	4
4	Program dapat membantu siswa belajar mandiri	4
5	Program disajikan dengan menarik	4
6	Kesesuaian umpan balik	4
7	Tingkat interaksi siswa dengan media	4
8	Keefektifan sebagai media pembelajaran	4
9	Kejelasan info navigasi	4
10	Navigasi yang dibuat berjalan baik	4
11	Navigasi yang dibuat dapat membantu program	4
12	Unsur visual mendukung materi (komunikatif)	4
Jumah Skor		48
Rerata Skor		4
Kategori Aspek Pemrograman		Layak

Sumber: Data Primer yang diolah

c. Revisi I

Berdasarkan masukan dari tahap validasi I, dilakukan revisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media.

1) Revisi ahli materi

- a) Pada contoh atau latihan, penulisan angka rupiah sebaiknya menggunakan ketentuan penulisan rupiah yang benar.

Revisi dilakukan sepenuhnya sesuai dengan saran ahli materi.

Dalam neraca saldo 31 Desember 2013, akun Utang Bank menunjukkan saldo Rp 100.000.000. Bank menetapkan bunga 2,5% sebulan atas sisa pinjaman. Apabila bunga dibayar bersama angsuran tiap tanggal 1 bulan berikutnya, bunga untuk bulan Desember 2013 sebesar $2,5\% \times \text{Rp } 100.000.000 = \text{Rp } 2.500.000$, baru dibayarkan dan dicatat pada bulan Januari 2010. Artinya, belum diakui (dicatat) sebagai beban bunga periode 2013. Bunga untuk bulan Desember 2013 walaupun belum dibayar, harus diakui sebagai beban untuk periode 2013. Oleh karena itu, pada tanggal 31 Desember 2013 dibuat jurnal penyesuaian

Gambar 23. Materi yang Disajikan di dalam Media Sebelum Revisi.

Dalam neraca saldo 31 Desember 2013, akun Utang Bank menunjukkan saldo Rp 100.000.000,00. Bank menetapkan bunga 2,5% sebulan atas sisa pinjaman. Apabila bunga dibayar bersama angsuran tiap tanggal 1 bulan berikutnya, bunga untuk bulan Desember 2013 sebesar $2,5\% \times \text{Rp } 100.000.000,00 = \text{Rp } 2.500.000,00$ baru dibayarkan dan dicatat pada bulan Januari 2010. Artinya, belum diakui (dicatat) sebagai beban bunga periode 2013. Bunga untuk bulan Desember 2013 walaupun belum dibayar, harus diakui sebagai beban untuk periode 2013. Oleh karena itu, pada tanggal 31 Desember 2013 dibuat jurnal penyesuaian

Gambar 24. Materi yang Disajikan di dalam Media Setelah Revisi.

- b) Pada contoh ataupun latihan, sebaiknya menggunakan format buku besar yang benar. Agar siswa lebih mudah memahami apa yang dimaksud dalam contoh ataupun latihan.

Setelah posting jurnal penyesuaian di atas, dalam buku besar akan tampak sebagai berikut:

Sewa Dibayar di Muka				Sewa Dibayar di Muka	
1/3	36.000.000	31/12	10.000.000	→	10.000.000

Gambar 25. Format Buku Besar dalam Media Sebelum Revisi

Setelah posting jurnal penyesuaian di atas, dalam buku besar akan tampak sebagai berikut:

Sewa Dibayar di Muka				Sewa Dibayar di Muka	
1/3	36.000.000	31/12	10.000.000	→	10.000.000

Gambar 26. Format Buku Besar Berbentuk T dalam Media Setelah Revisi

2) Revisi ahli media

- a) Pada pemilihan warna *background* kurang menarik.

Sebaiknya digunakan warna-warna yang cerah agar lebih menarik perhatian pengguna media.



Gambar 27. Pemilihan Warna (Hitam dan Putih) *Background* Sebelum Revisi



Gambar 28. Pemilihan Warna (Hijau tua dan Biru) *Background* Setelah Revisi

d. Validasi II

Validasi dilakukan oleh praktisi pembelajaran Akuntansi yang dilakukan oleh Siti Noor Fitriana, SE selaku guru Akuntansi kelas X SMK Negeri 1 Pengasih yaitu dengan mengumpulkan

saran atau pendapat untuk melakukan revisi. Penilaian oleh guru

Akuntansi dapat dilihat di tabel sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Penilaian oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi)

No	Pernyataan	Skor
A. Aspek Isi Materi		
1	Kebenaran Konsep	4
2	Cakupan materi	4
3	Keruntutan materi	4
4	Penyediaan rangkuman materi	4
5	Kejelasan materi	4
6	Kebenaran konsep soal	4
7	Cakupan soal	4
8	Keruntutan soal	4
9	Kejelasan soal	4
10	Tingkat kesulitan soal sesuai kompetensi	4
11	Kebenaran kunci jawaban	4
12	Kebenaran contoh	4
13	Kemenarikan contoh	5
14	Kejelasan contoh	4
Jumlah Skor		57
Rerata Skor		4.07
Kategori Aspek Isi Materi		Layak
B. Aspek Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
2	Rumusan tujuan pembelajaran operasional	4
3	Petunjuk belajar disajikan dengan jelas	5
4	Materi yang disajikan menarik	5
5	Materi yang disajikan runtut dan sistematis	5
6	Memberikan motivasi belajar siswa	5
7	Terdapat muatan aspek kognitif	4
8	Terdapat muatan aspek afektif	4
9	Terdapat muatan aspek psikomotorik	4
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
11	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	5

Jumah Skor		50
Rerata Skor		4.55
Kategori Aspek Pembelajaran		Sangat Layak
No	Pernyataan	Skor
C. Aspek Penyajian dan Tampilan		
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i>	4
2	Ukuran font/teks yang digunakan	4
3	Jarak dan spasi teks	4
4	Keterbacaan teks	3
5	Perpaduan warna teks dan background	4
6	Penempatan <i>layout</i>	4
7	Fungsional <i>layout</i>	4
8	Ketepatan <i>layout</i>	4
9	Kesesuaian animasi	4
10	Penempatan gambar	4
11	Ketepatan gambar	4
12	Keruntutan penyajian materi	4
13	Kejelasan suara/musik	4
14	Ketepatan suara/musik	4
15	Fungsional tombol/ <i>button</i>	4
Jumah Skor		59
Rerata Skor		3.93
Kategori Aspek Penyajian dan Tampilan		Layak
D. Aspek Pemrograman		
1	Krearifitas media pembelajaran	5
2	Program dapat dilakukan dengan baik	5
3	Program mudah dipelajari	4
4	Program melibatkan siswa sehingga siswa aktif	5
5	Program dapat membantu siswa belajar mandiri	5
6	Program disajikan dengan menarik	5
7	Kesesuaian umpan balik	4
8	Tingkat interaksi siswa dengan media	5
9	Keefektifan sebagai media pembelajaran	5
10	Kejelasan info navigasi	5
11	Navigasi yang dibuat berjalan baik	4
12	Navigasi yang dibuat dapat membantu program	4

13	Unsur visual mendukung materi (komunikatif)	4
Jumah Skor		60
Rerata Skor		4.62
Kategori Aspek Pemrograman		Sangat Layak

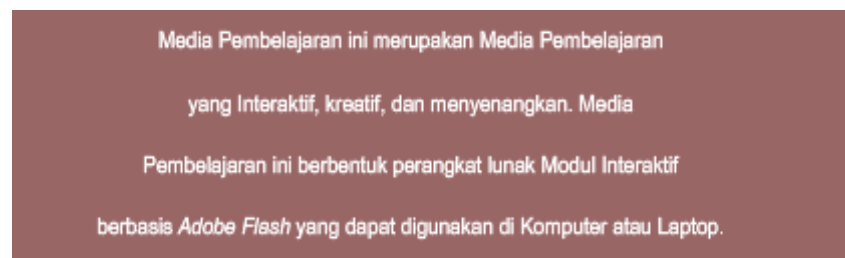
Sumber: Data Primer yang diolah

e. Revisi II

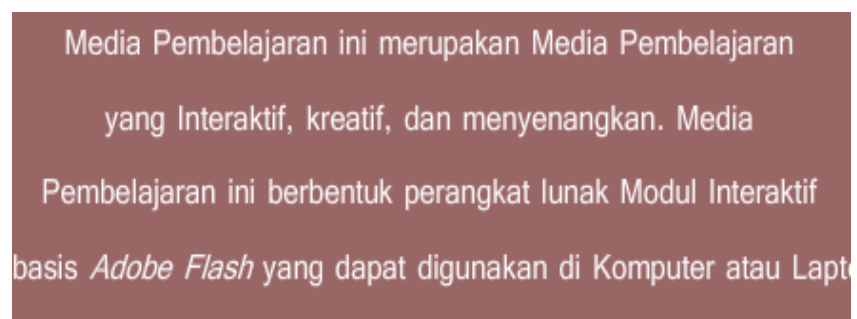
Berdasarkan masukan dari tahap II, dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari praktisi pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi) SMK Negeri 1 Pengasih:

- 1) Pada *font* tulisan terlalu kecil sebaiknya diperbesar agar apabila di pasang di layar *LCD* dapat terlihat jelas oleh seluruh siswa.

Berikut ini adalah gambar sebelum dan setelah media direvisi:



Gambar 29. Media Sebelum Direvisi dengan *Font* 10pt



Gambar 30. Media Setelah Direvisi dengan *Font* 17pt

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilaksanakan pada 30 siswa tanggal 2 April 2014 di kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih yang beralamatkan jalan Kawijo No.11, Pengasih, Kulon Progo. Sebelum media digunakan, siswa diminta untuk menginstal atau mengkopi media pada perangkat laptop. Media pun digunakan guru di dalam kelas menggunakan *PC* dan *LCD*. Setelah akhir pelajaran siswa diberi angket dengan 15 indikator meliputi 4 aspek. Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan pendapat siswa :

Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Pendapat Siswa Setiap Aspek

No	Aspek	Nilai Rata-Rata
1.	Aspek Isi Materi	3,82
2.	Aspek Pembelajaran	4,17
3.	Aspek Penyajian & Tampilan	4,48
4.	Aspek Pemrograman	4,49
Rerata Seluruh Aspek		4,31
Kategori Penilaian Media oleh Siswa		Sangat Layak

Sumber: Data Primer yang diolah

5. Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Pada tahap evaluasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan meliputi:

a. Analisis data dari validasi produk

Pada tahap ini dilakukan analisis data yang diperoleh dari hasil penilaian/validasi kelayakan produk oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi (dapat dilihat pada lampiran 2).

b. Analisis data dari siswa

Pada tahap ini dilakukan analisis data yang diperoleh dari siswa untuk mengetahui pendapat/respon siswa terhadap kelayakan media (dapat dilihat pada lampiran 3)

c. Produk Akhir

Pada tahap ini setelah dilakukan validasi serta revisi pada tahap sebelumnya maka diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis *adobe flash* dengan materi “Membuat Jurnal Penyesuaian”.

B. Kelayakan Media

1. Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yakni dosen yang berkompeten dalam materi pembelajaran dengan materi pencatatan jurnal penyesuaian. Penilaian media oleh ahli materi ditinjau dari

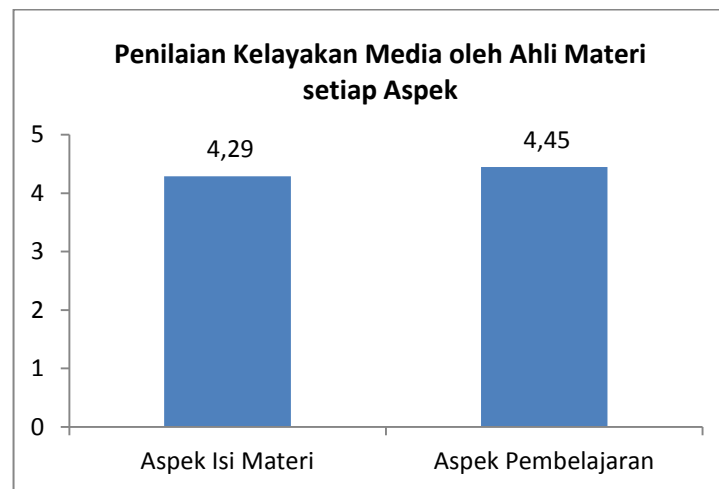
aspek isi materi dan aspek pembelajaran yang terdiri dari 25 indikator. Tabel hasil penilaian media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash* dengan materi pencatatan jurnal penyesuaian oleh ahli materi dengan instrumen pengumpulan data kuesioner/angket sebagai berikut:

Tabel 12. Validasi oleh Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash*.

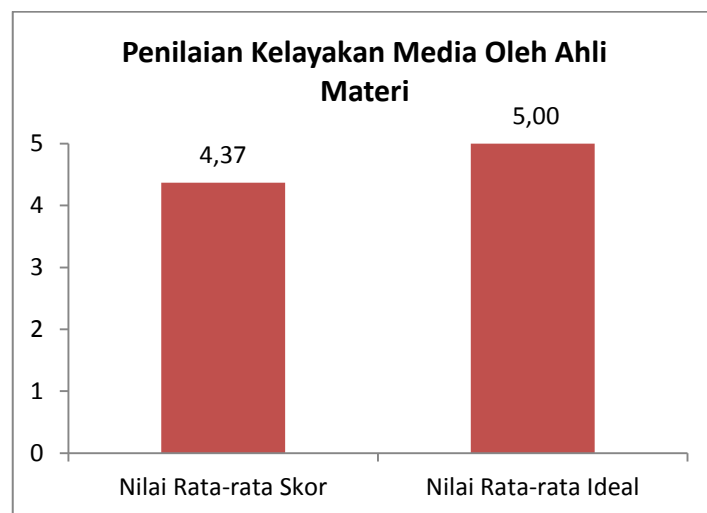
No	Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kategori
1	Isi Materi	4,29	Sangat Layak
2	Pembelajaran	4,45	Sangat Layak
Rerata seluruh skor		4,37	Sangat layak

Berdasarkan pedoman konversi menurut Sukardjo (2012: 98), aspek isi materi mendapat rerata skor 4,29 termasuk dalam kategori “sangat layak” dan aspek pembelajaran mendapat rerata skor 4,45 termasuk dalam kategori “sangat layak”. Rerata seluruh skor penilaian terhadap materi adalah 4,37 termasuk dalam kategori “sangat layak” yang berarti media pembelajaran yang dibuat sangat layak untuk diujicobakan.

Penilaian kelayakan oleh ahli materi dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut:



Gambar 31: Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Materi setiap Aspek



Gambar 32: Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Materi Seluruh Aspek

2. Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh ahli media yakni dosen yang berkompeten dalam pengembangan media pembelajaran. Penilaian media oleh ahli media ditinjau dari 2 aspek yakni aspek penyajian dan tampilan serta aspek pemrograman yang terdiri dari 31 indikator. Tabel hasil penilaian media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash* dengan materi pencatatan jurnal penyesuaian oleh ahli

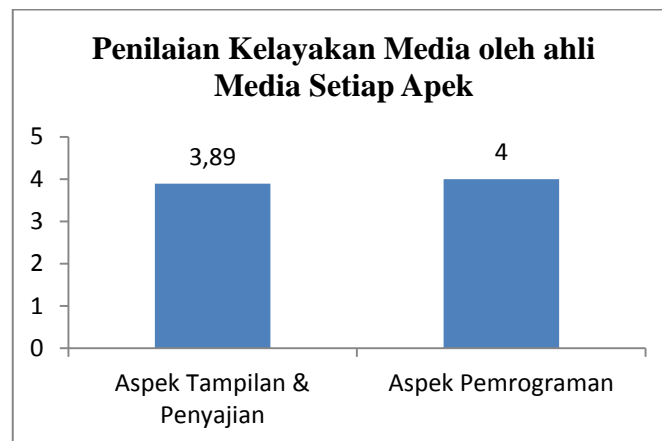
media dengan instrumen pengumpulan data kuesioner/angket adalah sebagai berikut:

Tabel 13. Validasi oleh Ahli Media terhadap Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash*.

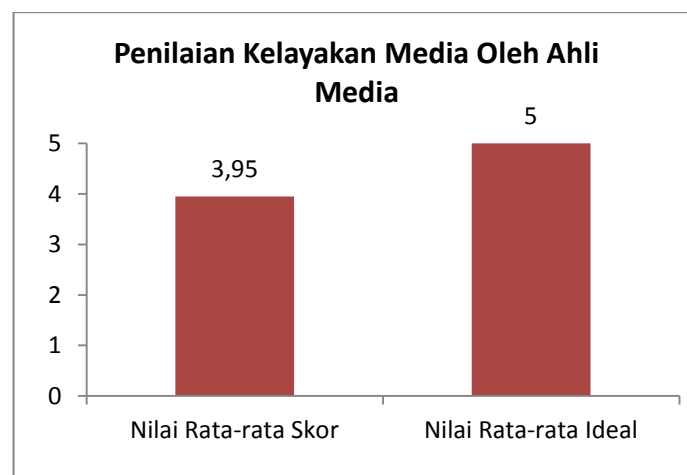
No	Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kategori
1	Tampilan & Penyajian	3,89	Layak
2	Pemrograman	4,00	Layak
Rerata seluruh skor		3,95	Layak

Berdasarkan pedoman konversi menurut Sukardjo (2012: 98), aspek tampilan dan penyajian mendapat rerata skor 3,89 termasuk dalam kategori “layak” dan aspek pemrograman mendapat rerata skor 4,00 termasuk dalam kategori “layak”. Rerata seluruh skor penilaian terhadap media adalah 3,95 termasuk dalam kategori “layak” yang berarti media pembelajaran yang telah dibuat layak untuk diujicobakan.

Penilaian kelayakan oleh ahli media dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut:



Gambar 33: Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media Setiap Aspek



Gambar 34: Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media Seluruh Aspek

3. Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Validasi media juga dilakukan oleh guru Akuntansi selaku praktisi pembelajaran Akuntansi. Penilaian media oleh guru ditinjau dari 4 aspek yakni aspek isi materi (14 indikator), aspek pembelajaran (11 indikator), aspek tampilan dan penyajian (15 indikator), serta aspek pemrograman (13 indikator). Tabel hasil penilaian media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash* dengan materi pencatatan jurnal penyesuaian oleh praktisi pembelajaran Akuntansi

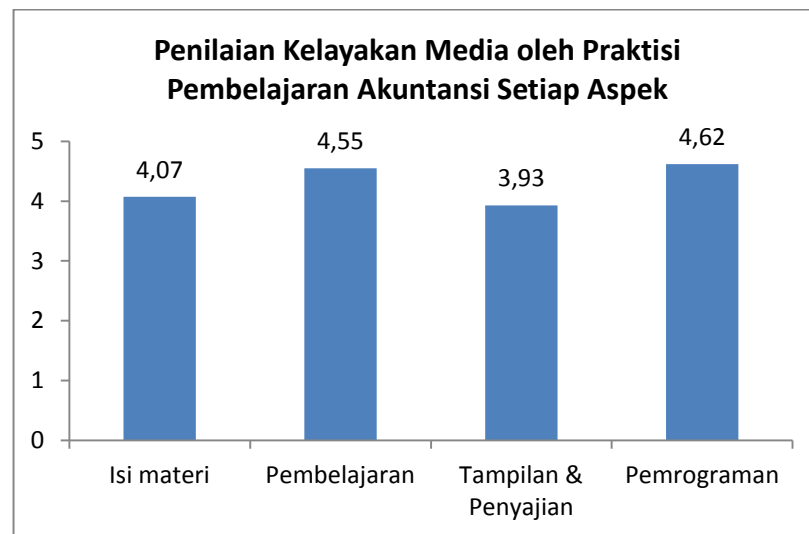
dengan instrumen pengumpulan data kuesioner/angket adalah sebagai berikut:

Tabel 14. Validasi oleh Ahli Media terhadap Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash*.

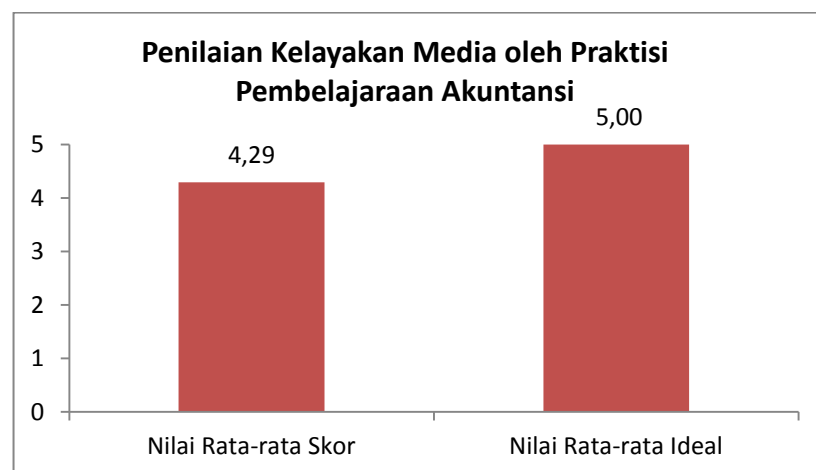
No	Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kategori
1	Isi materi	4,07	Layak
2	Pembelajaran	4,55	Sangat Layak
3	Tampilan & Penyajian	3,93	Layak
4	Pemrograman	4,62	Sangat Layak
Rerata seluruh skor		4,29	Sangat Layak

Berdasarkan pedoman konversi menurut Sukardjo (2012: 98), aspek isi materi mendapat rerata skor 4,07 termasuk kategori “layak”, aspek pembelajaran mendapat rerata skor 4,55 termasuk kategori “sangat layak”, tampilan dan penyajian mendapat rerata skor 3,93 termasuk dalam kategori “layak” dan aspek pemrograman mendapat rerata skor 4,62 termasuk dalam kategori “sangat layak”. Rerata seluruh skor penilaian terhadap media adalah 4,29 termasuk dalam kategori “sangat layak” yang berarti media pembelajaran yang telah dibuat sangat layak untuk diujicobakan.

Penilaian kelayakan oleh ahli media dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut:



Gambar 35: Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi) setiap Aspek



Gambar 36: Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi) Seluruh Aspek

C. Respon/ Pendapat Siswa

Tahap implementasi dilaksanakan pada 30 siswa tanggal 2 April di kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih yang beralamatkan di Jalan Kawijo No.11, Pengasih, Kulon Progo. Sebelum media digunakan, siswa diminta untuk menginstal atau mengkopi media pada perangkat laptop. Media pun digunakan guru di

dalam kelas menggunakan *PC* dan *LCD*. Setelah akhir pelajaran siswa diberi angket dengan 15 indikator meliputi 4 aspek. Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan pendapat siswa:

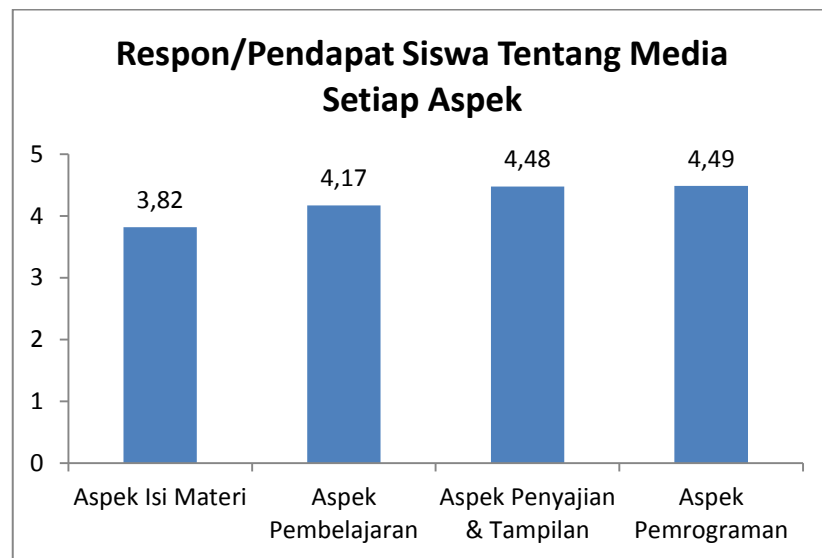
Tabel 15. Rekapitulasi Hasil Pendapat Siswa setiap Aspek

No	Aspek Penilaian	Nilai Rata-Rata
1.	Aspek Isi Materi	3,82
2.	Aspek Pembelajaran	4,17
3.	Aspek Penyajian & Tampilan	4,48
4.	Aspek Pemrograman	4,49
Rerata Seluruh Aspek		4,31
Kategori Penilaian Media oleh Siswa		Sangat Layak

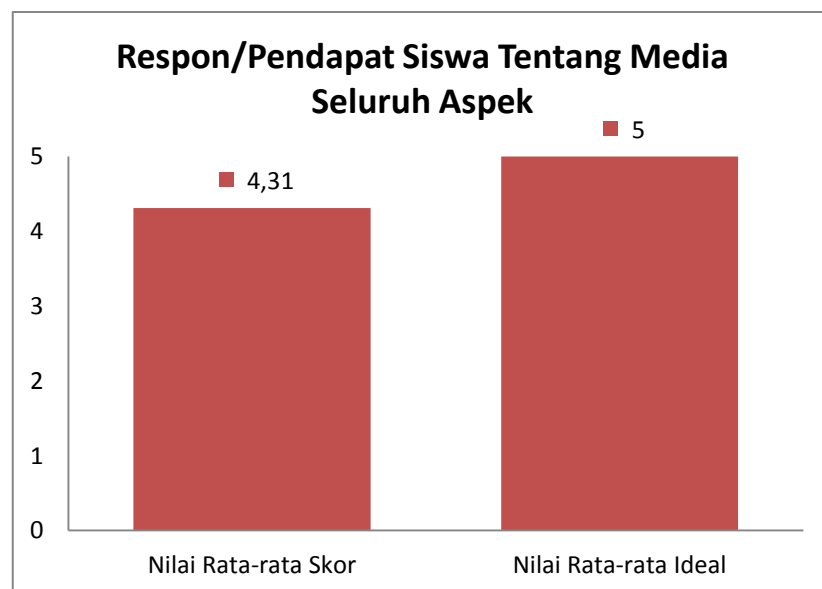
Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan pedoman konversi menurut Sukardjo (2012: 98), aspek isi materi mendapat rerata skor 3,82 termasuk kategori “layak”, aspek pembelajaran mendapat rerata skor 4,17 termasuk kategori “layak”, tampilan dan penyajian mendapat rerata skor 4,48 termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dan aspek pemrograman mendapat rerata skor 4,49 termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Rerata seluruh skor penilaian terhadap media adalah 4,31 termasuk dalam kategori “Sangat Layak” yang berarti media pembelajaran yang telah dibuat sangat layak untuk digunakan.

Penilaian kelayakan oleh ahli media dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut:



Gambar 37. Diagram Respon atau Pendapat Siswa Setiap Aspek



Gambar 38. Diagram Respon atau Pendapat Siswa Seluruh Aspek

D. Motivasi Belajar Siswa

Selain mengetahui respon ataupun pendapat media oleh siswa, juga dapat diketahui tentang motivasi belajar siswa sebelum ataupun sesudah menggunakan media. Instrumen yang digunakan adalah angket motivasi

belajar dengan skala *likert* 4 alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak setuju dan Sangat Tidak Setuju.

Angket sebelum dan angket sesudah menggunakan media diujicobakan di kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Pengasih berjumlah 32 siswa. Uji coba angket ini dimaksudkan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas angket yang telah dibuat peneliti. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 3.

Angket kemudian dibagikan di kelas uji coba lapangan yaitu kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih yang terdiri dari 2 angket:

1) Angket Motivasi Belajar Sebelum Menggunakan Modul Interaktif

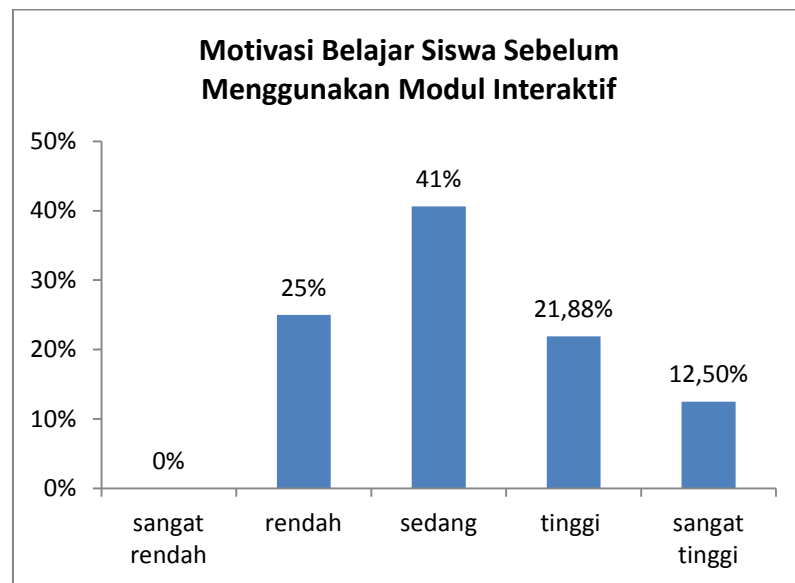
Sebelum peneliti mengenalkan media modul interaktif di kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih, peneliti menyebarkan angket motivasi belajar sebelum menggunakan modul interaktif terlebih dahulu. Berikut ini adalah tabel rekapitulasi data angket motivasi belajar sebelum menggunakan modul interaktif sesuai lampiran 3:

Tabel 16. Rekapitulasi Data Angket Motivasi Belajar Sebelum Menggunakan Modul Interaktif

No	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Sangat Rendah	0	0.00%
2.	Rendah	8	25.00%
3.	Sedang	13	40.63%
4.	Tinggi	7	21.88%
5.	Sangat Tinggi	4	12.50%
Jumlah		32	100%

Sumber: Data Primer yang diolah

Berikut ini adalah diagram motivasi belajar siswa sebelum menggunakan modul interaktif:



Gambar 39. Diagram Motivasi Belajar Siswa sebelum menggunakan Modul Interaktif

Pada rekapitulasi angket motivasi belajar siswa dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi 2 (berjumlah 32 siswa) SMK Negeri 1 Pengasih sebelum menggunakan modul interaktif adalah tidak ada siswa (0%) dalam kategori “Sangat rendah”, kategori “Rendah” sebanyak 8 siswa (25%), kategori “Sedang” sebanyak 13 siswa (40,63%), kategori “Tinggi” sebanyak 7 siswa (21,88%), dan kategori “Sangat Tinggi” sebanyak 4 siswa (12,50%).

2) Angket Motivasi Belajar Setelah Menggunakan Modul Interaktif

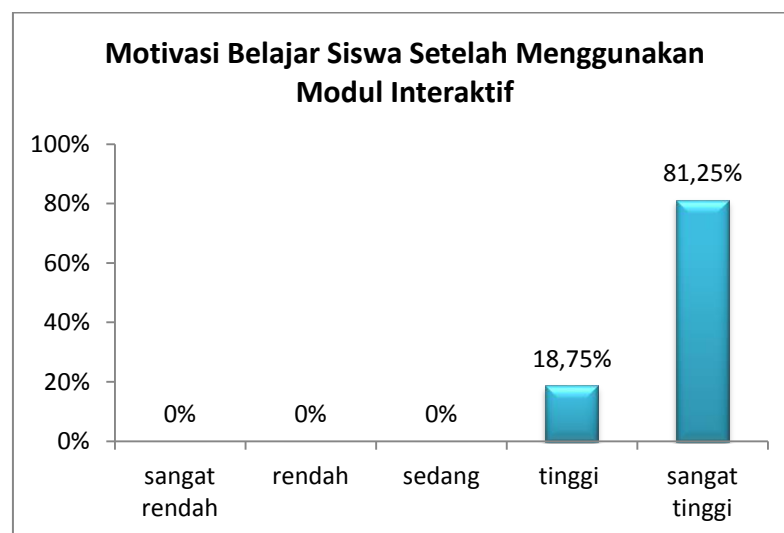
Setelah peneliti mengenalkan media modul interaktif di kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih, peneliti baru menyebarkan angket motivasi belajar setelah menggunakan modul interaktif. Berikut ini adalah tabel rekapitulasi data angket motivasi belajar setelah menggunakan modul interaktif sesuai lampiran 3:

Tabel 17. Rekapitulasi Data Angket Motivasi Belajar Setelah Menggunakan Modul Interaktif

No	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Sangat Rendah	0	0.00%
2.	Rendah	0	0.00%
3.	Sedang	0	0.00%
4.	Tinggi	7	18.75%
5.	Sangat Tinggi	25	81.25%
Jumlah		32	100%

Sumber: Data Primer yang diolah

Berikut ini adalah diagram motivasi belajar siswa setelah menggunakan modul interaktif:



Gambar 40. Diagram Motivasi Belajar Siswa setelah menggunakan Modul Interaktif

Pada rekapitulasi angket motivasi belajar siswa dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi 2 (berjumlah 32 siswa) SMK Negeri 1 Pengasih setelah menggunakan modul interaktif adalah tidak ada siswa (0%) dalam kategori “Sangat rendah”, kategori “Rendah”, dan kategori “Sedang”. Sedangkan dalam kategori “Tinggi” sebanyak 7

siswa (18,75%), dan kategori “Sangat Tinggi” sebanyak 25 siswa (81,25%).

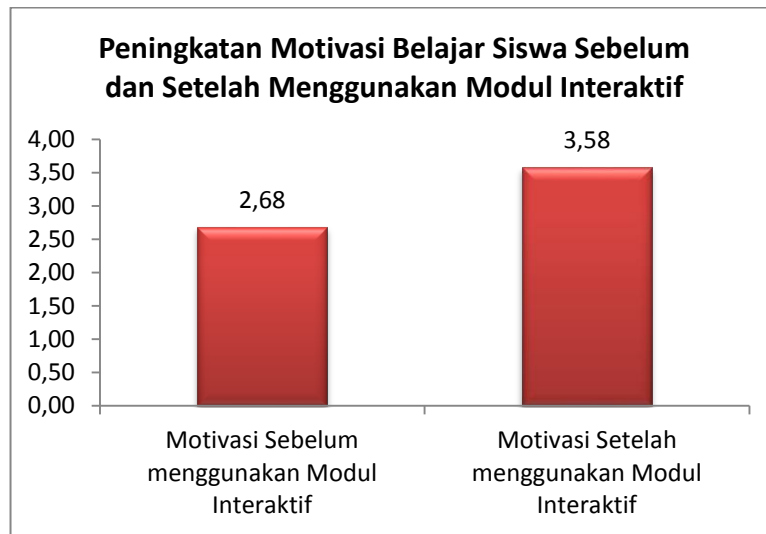
Berdasarkan rekapitulasi data motivasi belajar siswa terdapat peningkatan motivasi belajar sebelum dan setelah menggunakan modul interaktif. Berikut ini adalah tabel rekapitulasi peningkatan motivasi belajar siswa:

Tabel 18 . Rekapitulasi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Rata-rata Skor Pernyataan

Keterangan	Sebelum Menggunakan	Setelah Menggunakan
Rata-rata	2,68	3,58
Kategori	Sedang	Sangat Tinggi

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan pedoman konversi menurut Sukardjo (2012: 98), motivasi belajar sebelum menggunakan modul interaktif dengan rata-rata skor pernyataan sebesar 2,68 kategori “Sedang”, sedangkan motivasi belajar setelah menggunakan modul interaktif dengan rata-rata skor pernyataan sebesar 3,58 kategori “Sangat Tinggi”. Dengan kenaikan rata-rata skor tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar sebelum dan setelah menggunakan modul interaktif. Berikut ini adalah diagram peningkatan motivasi belajar:



Gambar 41. Diagram Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

E. Kajian Media Akhir

Media akhir dari penelitian ini berupa modul interaktif berbasis *adobe flash* dengan materi membuat jurnal penyesuaian untuk perusahaan jasa. Materi ini sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) Memahami Penyusunan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa dan Dagang serta Kompetensi Dasar (KD) Membuat Jurnal Penyesuaian.

Modul interaktif disajikan dalam tampilan yang menarik sehingga menarik perhatian siswa untuk belajar secara mandiri. Konsep modul yang interaktif memicu siswa terhadap kegairahan dalam belajar. Modul interaktif berbasis *adobe flash* ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media ini antara lain:

1. Modul interaktif merupakan media pembelajaran yang disajikan dalam program *adobe flash* dengan pemakaian yang mudah dan tampilan

yang menarik sehingga menambah gairah siswa dalam mempelajari Akuntansi khususnya materi membuat jurnal penyesuaian.

2. Modul interaktif merupakan media pembelajaran yang mudah digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas.
3. Modul interaktif merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Modul interaktif berbasis *adobe flash* merupakan media pembelajaran yang berpeluang untuk dikembangkan sesuai dengan perkembangan IPTEK saat ini.

Kekurangan media ini antara lain:

1. Materi yang disajikan terbatas pada materi membuat jurnal penyesuaian.
2. Kemudahan penggunaan modul interaktif ini tergantung pada spesifikasi jenis komputer/laptop dan kemahiran pengguna.
3. Pada saat menjawab pertanyaan pada sub-menu evaluasi hanya diperlukan menekan 1 kali saja pilihan jawaban, apabila lebih akan terjadi penskoran ganda.
4. Modul interaktif ini merupakan media pembelajaran yang bersifat pelengkap dan tidak dapat menggantikan peran unsur-unsur konvensional dalam pembelajaran Akuntansi.

F. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran modul interaktif berbasis *adobe flash* adalah sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan kondisi yang ada di SMK Negeri 1 Pengasih.
2. Uji coba produk dilaksanakan di kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih sebanyak 30 siswa dengan materi membuat jurnal penyesuaian.
3. Penentuan standar kelayakan media terbatas pada aspek isi materi, aspek pembelajaran, aspek tampilan dan penyajian, dan aspek pemrograman. Pernyataan kelayakan media sebatas dilakukan oleh 1 ahli materi, 1 ahli media dan 1 praktisi pembelajaran Akuntansi.
4. Penelitian ini hanya sampai pada tahap pembuatan dan ujicoba produk, tidak sampai pada tahap pengujian efektivitas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan di Bab IV, maka dapat disimpulkan:

1. Pengembangan modul interaktif berbasis *adobe flash* pada materi membuat jurnal penyesuaian menggunakan model pengembangan (ADDIE) yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).
2. Kelayakan modul interaktif berbasis *adobe flash* pada materi membuat jurnal penyesuaian berdasarkan penilaian ahli materi dengan nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,37. Berdasarkan penilaian ini, media dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi.
3. Kelayakan modul interaktif berbasis *adobe flash* pada materi membuat jurnal penyesuaian berdasarkan penilaian ahli media dengan nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 3,95. Berdasarkan penilaian ini, media dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi.
4. Kelayakan modul interaktif berbasis *adobe flash* pada materi membuat jurnal penyesuaian berdasarkan penilaian praktisi pembelajaran Akuntansi dengan nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,29. Berdasarkan penilaian ini, media dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi.

5. Pendapat siswa mengenai modul interaktif berbasis *adobe flash* pada materi membuat jurnal penyesuaian dengan nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,31. Berdasarkan penilaian ini, media dinyatakan sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi.
6. Motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih dinyatakan meningkat terbukti nilai rata-rata sebelum dan setelah menggunakan modul interaktif sebesar 2,68 kategori “sedang” naik menjadi 3,58 kategori “sangat tinggi”.

B. Saran

1. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Media Lebih Lanjut

Berdasarkan kualitas media, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut:

- a. Untuk penelitian selanjutnya media ini dapat dikembangkan pada materi lain yang lebih luas tidak terbatas pada satu materi saja.
- b. Modul interaktif berbasis *adobe flash* ini perlu dikembangkan lebih lanjut yang didalam terdapat *movie* pembelajaran dan tutorial pembelajaran menggunakan petunjuk suara bukan tulisan.
- c. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan sebaiknya uji coba produk dilaksanakan secara lebih luas lagi sehingga menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan secara luas.

- d. Perlu adanya penelitian lebih lanjut seperti penelitian eksperimen untuk benar-benar mengukur efektivitas penggunaan produk.

2. Saran bagi Guru dan Siswa

Motivasi belajar siswa akan meningkat apabila media pembelajaran yang digunakan oleh guru variatif tidak hanya berkutat pada buku, modul cetak, dan LKS. Modul interaktif *berbasis adobe flash* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang modern, interaktif dan kreatif. Guru diharapkan selalu memanfaatkan serta mengembangkan media pembelajaran agar siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Siswa pun diharapkan selalu berperan aktif selama proses pembelajaran, memperhatikan guru saat pembelajaran. dan mampu belajar secara mandiri di dalam maupun di luar kelas dengan ditunjang media pembelajaran yang telah dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Haryono Jusup. (2005). *Dasar-Dasar Akuntansi Jilid I*. Yogyakarta: STIE YKPN.
- Arief S Sadiman. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Baharuddin. (2009). *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta : Ar-ruzz Media.
- Budi Prasetyo. (2013). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Pada Kompetensi Dasar Ketenagakerjaan dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Gamping Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- B.Indah Nugraheni. (2007). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Mata Kuliah Akuntansi Dasar I. *Jurnal penelitian dan evaluasi pendidikan* (Nomor 1 tahun 30) hal 6.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dedy Izham. (2012). *Cara Cepat Belajar Adobe Flash*. <http://www.ilmu-computer.com>. diakses tanggal 13 Januari 2012.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta : DIVA Press (Anggota IKAPI).
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hamzah B. Uno. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukuranny, Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemendikbud. (2013). *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum SMK/MA 2013*. <http://www.kemendikbud.com> diakses tanggal 12 Juli 2013.
- Lee, William W, & Owens, Diana L. (2003). *Multimedia-Based Instructional Design*. San Francisco: Josey-Bass/Pfeiffer.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.
- Nana Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nenti Cahyani. (2013). *Pengertian Akuntansi dari Beberapa Para Ahli*.
<http://pengertianakuntansimenurut10paraahli.blogspot.com/diakses> tanggal
 31 oktober 2013 pukul 17.32 wib
- Oemar Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Punaji Setyosari. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*.
 Jakarta: Kencana.
- Rudi Susiliana & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurteksen FIP UPI.
- Sambas Ali Muhidin & Maman Abdurahman. (2011). *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur dalam Penelitian*. Bandung : CV Pustaka Setia
- Sardiman A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV Raja Grafindo Persada.
- Sharon E. Smaldino, dkk. (2012). *Instructional Technology and Media for Learning*. Indonesia: Kencana.
- Sony Febryadi. (2013). *Pengertian Adobe Flash*.
http://sonyfebryadi.blogspot.com/2013/07/pengertian-adobe-flash_5003.html. diunduh tanggal 20 Juli 2013.
- Sri Maryani. (2009). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Mata Kuliah Komputerisasi Akuntansi (Studi Kasus: Myob Accounting 17 Pada Modul Banking). (Online), (http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/economy/2009/Artikel_21205188.pdf), diakses pada tanggal 25 April 2012.
- Sudarwan Danim dan Khairil. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2010). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Sukardjo. (2012). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pps UNY. Tidak

diterbitkan.

Sumadi Suryabrata. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Tim Penyusun. (2011). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi.

Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.

Zaki Baridwan. (2008). *Intermediet Accounting*. Yogyakarta: BPFE.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

INSTRUMEN PENELITIAN

- a. Kisi-Kisi Instrumen
- b. Lembar Penilaian Validitas Instrumen
- c. Angket Ahli Materi
- d. Angket Ahli Media
- e. Angket Pendapat Siswa
- f. Angket Motivasi Belajar

KISI-KISI INSTRUMEN

Kisi-kisi Instrumen Kelayakan untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Butir Soal	No Butir	Jumlah Butir
1	Isi materi	Materi	1. Kebenaran Konsep	1	1
			2. Cakupan materi	2	1
			3. Keruntutan materi	3	1
			4. Penyediaan rangkuman materi	4	1
			5. Kejelasan materi	5	1
		Soal/tes	6. Kebenaran konsep soal	6	1
			7. Cakupan soal	7	1
			8. Keruntutan soal	8	1
			9. Kejelasan soal	9	1
			10. Tingkat kesulitan soal sesuai kompetensi	10	1
			11. Kebenaran kunci jawaban	11	1
		Contoh	12. Kebenaran contoh	12	1
			13. Kemenarikan contoh	13	1
			14. Kejelasan contoh	14	1
2	Pembelajaran	Kurikulum	1. Kesesuaian materi dengan KD, dan tujuan pembelajaran	1-2	2
		Petunjuk	2. Kejelasan petunjuk belajar	3	1
		Penyampaian materi	3. Kemenarikan dan keruntutan	4-5	2
		Motivasi	4. Memberikan motivasi	6	1
		Muatan	5. Kognitif, afektif, psikomotorik	7-9	3
		Pemahaman	6. Bahasa yang digunakan	10-11	2
Jumlah					25

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Kelayakan Media Oleh Budi Prasetyo (2013) dengan Modifikasi

Kisi-kisi Instrumen Kelayakan untuk Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Butir Soal	No Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan dan Penyajian	Teks dan huruf (<i>font</i>)	1. Ketepatan pemilihan <i>font</i>	1	1
			2. Ukuran <i>font</i>	2	1
			3. Jarak dan spasi teks	3	1
			4. Keterbacaan teks	4	1
			5. Penempatan teks	5	1
		Warna	6. Pemilihan warna	6	1
			7. Perpaduan warna teks dan <i>background</i>	7	1
		Tata letak (<i>Layout</i>)	8. Penempatan <i>layout</i>	8	1
			9. Fungsional <i>layout</i>	9	1
			10. Ketepatan <i>layout</i>	10	1
			11. Keruntutan <i>layout</i>	11	1
			12. Kesesuaian gerak <i>layout</i>	12	1
		Gambar	13. Penempatan gambar	13	1
			14. Ketepatan gambar	14	1
		Konsistensi	15. Keruntutan penyajian	15	1
		Suara/musik	16. Kejelasan suara/musik	16	1
			17. Ketepatan suara/musik	17	1
		Tombol/ <i>Button</i>	18. Fungsional tombol/ <i>button</i>	18	1
			19. Ukuran tombol/ <i>button</i>	19	1
2	Pemrograman	Program	1. Dapat dilakukan dengan baik	1	1
			2. Mudah dipelajari	2	1
			3. Melibatkan siswa dan aktif	3	1
			4. Belajar mandiri	4	1
			5. Menarik	5	1
		Umpan balik	6. Kesesuaian umpan balik	6	1
			7. Tingkat interaksi siswa dengan media	7	1
		Efektivitas	8. Efektivitas media	8	1
		Navigasi	9. Kejelasan	9	1
			10. Berjalan baik	10	1
			11. Membantu program	11	1
		komunikatif	12. Unsur visual mendukung materi	12	1
		Jumlah			

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Kelayakan Media Oleh Budi Prasetyo (2013) dengan Modifikasi

Kisi-kisi Instrumen untuk Guru dan Siswa

No	Aspek	Indikator	Butir soal	Responden		Jumlah butir	
				Guru	Siswa	Guru	Siswa
1	Isi materi	Materi	1. Kebenaran Konsep	√		1	
			2. Cakupan materi	√		1	
			3. Keruntutan materi	√		1	
			4. Penyediaan rangkuman materi	√		1	
			5. Kejelasan materi	√	√	1	1
		Soal/tes	6. Kebenaran konsep soal	√		1	
			7. Cakupan soal	√	√	1	1
			8. Keruntutan soal	√		1	
			9. Kejelasan soal	√		1	
			10. Tingkat kesulitan soal sesuai kompetensi	√		1	
			11. Kebenaran kunci jawaban	√		1	
		Contoh	12. Kebenaran contoh	√		1	
			13. Kemenarikan contoh	√	√	1	
			14. Kejelasan contoh	√		1	1
2	Pembelajaran	Kurikulum	1. Kesesuaian materi dengan KD dan tujuan pembelajaran	√		2	
		Petunjuk	2. Kejelasan petunjuk belajar	√		1	
		Penyampaian materi	3. Kelengkapan dan keruntutan	√		2	1
		Motivasi	4. Memberikan motivasi	√	√	1	1
		Muatan	5. Kognitif, afektif, psikomotorik	√		3	
		Pemahaman	6. Bahasa yang digunakan	√	√	2	
3	Tampilan dan Penyajian	Teks dan huruf (<i>font</i>)	1. Ketepatan pemilihan <i>font</i>	√		1	
			2. Ukuran <i>font</i>	√		1	
			3. Jarak dan spasi teks	√		1	
			4. Keterbacaan teks	√	√	1	1
		Warna	5. Perpaduan warna teks dan <i>background</i>	√	√	1	1
		Tata letak (<i>Layout</i>)	6. Penempatan <i>layout</i>	√		1	1
			7. Fungsional <i>layout</i>	√		1	
			8. Ketepatan <i>layout</i>	√		1	
		Animasi	9. Kesesuaian animasi	√			
		Gambar	10. Penempatan gambar	√		1	
			11. Ketepatan gambar	√		1	

		Konsisten-si	12. Keruntutan penyajian	√		1	
		Suara/ Musik	13. Kejelasan suara/musik	√	√	1	1
			14. Ketepatan suara/musik	√		1	
		Tombol/ <i>Button</i>	15. Fungsional <i>button</i> / tombol	√		1	
4	Pemroga- man	Program	1. Kreatifitas	√	√	1	1
			2. Dapat dijalankan dengan baik		√	1	1
			3. Mudah dipelajari	√	√	1	1
			4. Melibatkan siswa dan aktif	√		1	
			5. Belajar mandiri	√	√	1	1
			6. Menarik	√	√	1	1
		Umpan balik	7. Kesesuaian umpan balik	√		1	
			8. Tingkat interaksi siswa dengan media	√		1	
		Efektivitas	9. Efektivitas media	√		1	
		Navigasi	10. Kejelasan	√		1	
			11. Berjalan baik	√		1	
			12. Membantu program	√		1	
		Komunika-tif	13. Unsur visual mendukung materi	√	√	1	1
Jumlah						53	15

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Kelayakan Media Oleh Budi Prasetyo (2013) dengan Modifikasi

Kisi-kisi Angket Motivasi untuk Siswa

No.	Indikator	No. Butir Positif	No. Butir Negatif
1.	Adanya keinginan untuk berhasil	1,2,3	
2.	Adanya dorongan untuk belajar	5,6,7	4
3.	Adanya kepuasan dalam belajar	8,9,10,11	
4.	Adanya keyakinan dalam diri sendiri	13,14,15	12
	Jumlah butir Soal	13	2

Sumber: Indikator Motivasi Belajar Internal oleh Hamzah B. Uno (2008:38)

Lembar Penilaian
Validitas Instrumen Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran berupa Modul Interaktif berbasis
Adobe Flash

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu tentang instrumen penelitian yang dibuat peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Tujuan evaluasi adalah diperoleh instrumen yang valid dan reliabel. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan berikut dengan memberi tanda (√) pada kolom di bawahini.

Keterangan:

5	= Sangat Valid	2	= Tidak Valid
4	= Valid	1	= Sangat Tidak Valid
3	= Kurang Valid		

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Pernyataan sesuai dengan kisi-kisi instrumen					
2.	Berdasarkan aspek isi materi, instrumen dapat mengungkap kualitas isi materi terhadap kompetensi dan mengungkap kesalahan penyajian sehingga memungkinkan adanya saran perbaikan					
3.	Berdasarkan aspek pembelajaran, instrumen dapat mengungkap kualitas pembelajaran dan mengungkap kesalahan penyajian sehingga memungkinkan adanya saran perbaikan					
4.	Berdasarkan aspek tampilan dan penyajian, instrumen dapat mengungkap kualitas tampilan serta penyajian secara menyeluruh dari media dan mengungkap kesalahan penyajian sehingga memungkinkan adanya saran perbaikan.					
5.	Berdasarkan aspek pemrograman, instrumen dapat mengungkap kualitas pemrograman yang dijalankan dan mengungkap kesalahan penggunaan bahasa sehingga memungkinkan adanya saran perbaikan					

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon Ibu memberikan saran dengan melingkari salah satu nomor yang sesuai dengan pendapat Ibu.

1. Layak digunakan untuk mengumpulkan data
2. Layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Yogyakarta, Februari 2014

Sukanti, M. Pd
NIP. 19540101 197903 2 001

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran berupa Modul Interaktif berbasis Adobe Flash Siswa Kelas X Akuntansi SMK N 1 Pengasih
 Sasaran Program : Siswa kelas X Akuntansi SMK
 Materi Pelajaran : Pencatatan Jurnal Penyesuaian
 Peneliti : Emiasih
 Ahli Materi :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan modul interaktif berbasis *adobe flash* untuk siswa kelas X Akuntansi SMK.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberika tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

3. Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Aspek Isi Materi

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kebenaran Konsep					
2	Cakupan materi					
3	Keruntutan materi					
4	Penyediaan rangkuman materi					
5	Kejelasan materi					
6	Kebenaran konsep soal					
7	Cakupan soal					
8	Keruntutan soal					
9	Kejelasan soal					
10	Tingkat kesulitan soal sesuai kompetensi					
11	Kebenaran kunci jawaban					
12	Kebenaran contoh					
13	Kemenarikan contoh					
14	Kejelasan contoh					

B. Aspek Pembelajaran

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2	Rumusan tujuan pembelajaran operasional					
3	Petunjuk belajar disajikan dengan jelas					
4	Materi yang disajikan menarik					
5	Materi yang disajikan runtut dan sistematis					
6	Memberikan motivasi belajar siswa					
7	Terdapat muatan aspek kognitif					
8	Terdapat muatan aspek afektif					
9	Terdapat muatan aspek psikomotorik					
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
11	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep					

C. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Yogyakarta,.....

Ahli Materi

.....

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Modul Interaktif berbasis Adobe Flash Siswa Kelas X Akuntansi SMK N 1 Pengasih
 Sasaran Program : Siswa kelas X Akuntansi SMK
 Materi Pelajaran : Pencatatan Jurnal Penyesuaian
 Peneliti : Emiasih
 Ahli Media :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan modul interaktif berbasis *adobe flash* untuk siswa kelas X Akuntansi SMK.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

3. Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Aspek Tampilan dan Penyajian

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i>					
2	Ukuran <i>font</i> /teks yang digunakan					
3	Jarak dan spasi teks					
4	Keterbacaan teks					
5	Penempatan teks					
6	Pemilihan warna media					
7	Perpaduan warna teks dan <i>background</i>					
8	Penempatan <i>layout</i>					
9	Fungsional <i>layout</i>					
10	Kesesuaian animasi					
11	Keruntutan <i>layout</i>					
12	Kesesuaian gerak <i>layout</i>					
13	Penempatan gambar					
14	Ketepatan gambar					
15	Keruntutan penyajian materi					
16	Kejelasan suara/musik					
17	Ketepatan suara/musik					
18	Fungsional tombol/ <i>button</i>					
19	Ukuran tombol/ <i>button</i>					

B. Aspek Pemrograman

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Program dapat dilakukan dengan baik					
2	Program mudah dipelajari					
3	Program melibatkan siswa sehingga siswa aktif					
4	Program dapat membantu siswa belajar mandiri					
5	Program disajikan dengan menarik					
6	Kesesuaian umpan balik					
7	Tingkat interaksi siswa dengan media					
8	Keefektifan sebagai media pembelajaran					
9	Kejelasan info navigasi					
10	Navigasi yang dibuat berjalan baik					

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
11	Navigasi yang dibuat dapat membantu program					
12	Unsur visual mendukung materi (komunikatif)					

C. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

F. Komentari dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

G. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Yogyakarta,.....

Ahli Media

.....

LEMBAR VALIDASI
UNTUK PRAKTIKSI PEMBELAJARAN AKUNTANSI (GURU)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash* pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK N 1 Pengasih
 Sasaran Program : Siswa kelas X Akuntansi SMK
 Materi Pelajaran : Pencatatan Jurnal Penyesuaian
 Peneliti : Emiasih
 Guru Akuntansi :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli materi dan media tentang kualitas pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan modul interaktif berbasis *adobe flash* untuk siswa kelas X Akuntansi SMK.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberika tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

3. Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Aspek Isi Materi

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kebenaran Konsep					
2	Cakupan materi					
3	Keruntutan materi					
4	Penyediaan rangkuman materi					
5	Kejelasan materi					
6	Kebenaran konsep soal					
7	Cakupan soal					
8	Keruntutan soal					
9	Kejelasan soal					
10	Tingkat kesulitan soal sesuai kompetensi					
11	Kebenaran kunci jawaban					
12	Kebenaran contoh					
13	Kemenarikan contoh					
14	Kejelasan contoh					

B. Aspek Pembelajaran

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2	Rumusan tujuan pembelajaran operasional					
3	Petunjuk belajar disajikan dengan jelas					
4	Materi yang disajikan menarik					
5	Materi yang disajikan runtut dan sistematis					
6	Memberikan motivasi belajar siswa					
7	Terdapat muatan aspek kognitif					
8	Terdapat muatan aspek afektif					
9	Terdapat muatan aspek psikomotorik					
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
11	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep					

C. Aspek Tampilan dan Penyajian

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Ketepatan pemilihan jenis font					
2	Ukuran <i>font</i> /teks yang digunakan					
3	Jarak dan spasi teks					
4	Keterbacaan teks					
5	Perpaduan warna teks dan <i>background</i>					
6	Penempatan <i>layout</i>					
7	Fungsional <i>layout</i>					
8	Ketepatan <i>layout</i>					
9	Kesesuaian animasi					
10	Penempatan gambar					
11	Ketepatan gambar					
12	Keruntutan penyajian materi					
13	Kejelasan suara/musik					
14	Ketepatan suara/musik					
15	Fungsional tombol/ <i>button</i>					

D. Aspek Pemrograman

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kreatifitas media pembelajaran					
2	Program dapat dijalankan dengan baik					
3	Program mudah dipelajari					
4	Program melibatkan siswa sehingga siswa aktif					
5	Program dapat membantu siswa belajar mandiri					
6	Program disajikan dengan menarik					
7	Kesesuaian umpan balik					
8	Tingkat interaksi siswa dengan media					
9	Keefektifan sebagai media pembelajaran					
10	Kejelasan info navigasi					
11	Navigasi yang dibuat dapat berjalan baik					
12	Navigasi yang dibuat dapat membantu program					
13	Unsur visual mendukung materi (komunikatif)					

E. Kebenaran Media**Petunjuk:**

1. Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

F. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

G. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Yogyakarta,.....

Guru Akuntansi

.....

LEMBAR PENDAPAT MEDIA OLEH SISWA

Nama :

Kelas :

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash* pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK N 1 Pengasih
 Sasaran Program : Siswa kelas X Akuntansi SMK
 Materi Pelajaran : Pencatatan Jurnal Penyesuaian
 Peneliti : Emiasih

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswamengenai materi dan media yang dikembangkan dengan modul interaktif berbasis *adobe flash* untuk siswa kelas X Akuntansi SMK.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Saudaraakan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Saudara memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberika tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

3. Komentar atau saran Saudara mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media dan Materi

No	Butir soal	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Isi Materi						
1	Materi dapat dipahami dengan jelas					
2	Cakupan soal luas					
3	Contoh materi dapat dipahami dengan jelas					
Aspek Pembelajaran						
4	Memberikan motivasi belajar					
5	Kelengkapan dan keruntutan dalam penyampaian materi					
Aspek Penyajian dan Tampilan						
6	Keterbacaan teks					
7	Perpaduan warna teks dan <i>background</i>					
8	Penempatan <i>layout</i> menarik					
9	Kejelasan suara/musik					
Aspek Pemrograman						
10	Kreatifitas media pembelajaran					
11	Program dapat dijalankan dengan baik					
12	Ptogram mudah dipelajari					
13	Program dapat membantu siswa belajar mandiri					
14	Program disajikan dengan menarik					
15	Unsur visual mendukung materi (komunikatif)					

B. Komentor dan Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Yogyakarta,.....

.....
.....

**ANGKET MOTIVASI SISWA SEBELUM MENGGUNAKAN MODUL
INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE FLASH***

Petunjuk pengisian angket :

1. Isilah identitas pada kolom yang tersedia dengan benar
2. Jawablah pertanyaan dengan tanda centang (✓) atau silang (X) pada kolom alternative jawaban berikut :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju
3. Jawablah semua pertanyaan dengan memilih sala satu dari alternatif jawaban yang tersedia.
4. Tidak diperkenankan untuk memberikan jawaban lebih dari satu dalam satu nomor.
5. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran kompetensi kejuruan dan kerahasiaannya terjaga.

Identitas Responden :

Nama :.....

Kelas :.....

No. Absen :.....

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Adanya keinginan untuk berhasil					
1	Saya ingin mendapat nilai yang maksimal saat pembelajaran Akuntansi				
2	Saya ingin dapat memahami dan mengerjakan soal-soal yang ada dalam buku				
3	Dapat memahami materi Akuntansi sangat penting bagi saya				
Adanya dorongan dalam belajar					
4	Saya merasa Akuntansi tidak penting bagi saya				
5	Saya senang belajar menggunakan buku dan metode ceramah				
6	Pembelajaran menggunakan buku dan metode ceramah merangsang ingin tahu saya				
7	Buku sudah cukup membantu saya dalam memahami materi ekonomi				
Adanya kepuasan dalam belajar					
8	Saya merasa puas jika mampu menyelesaikan tugas yang diberikan				

	guru				
9	Saya merasa puas jika hasil yang diperoleh adalah usaha saya sendiri				
10	Saya senang jika mengetahui kebenaran jawaban dalam mengerjakan soal dalam buku				
11	Saya senang jika nilai saya lebih tinggi dari teman teman saya				
Adanya keyakinan pada diri sendiri					
12	Saya tidak terdorong untuk memperoleh nilai tinggi dalam pembelajaran selama ini walaupun teman saya mendapat skor yang tinggi				
13	Saya belajar dengan tekun sampai mendapat nilai yang maksimal dalam pembelajaran				
14	Buku sangat mendorong saya untuk mengerjakan sendiri soal ulangan nanti				
15	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik				

**ANGKET MOTIVASI SISWA SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA
MODUL INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE FLASH***

Petunjuk pengisian angket :

1. Isilah identitas pada kolom yang tersedia dengan benar
2. Jawablah pertanyaan dengan tanda centang (√) atau silang (X) pada kolom alternative jawaban berikut :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju
3. Jawablah semua pertanyaan dengan memilih sala satu dari alternatif jawaban yang tersedia.
4. Tidak diperkenankan untuk memberikan jawaban lebih dari satu dalam satu nomor.
5. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran kompetensi kejuruan dan kerahasiaannya terjaga.

Identitas Responden :

Nama :

Kelas :

No. Absen :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Adanya keinginan untuk berhasil					
1	Setelah mengikuti pembelajaran akuntansi dengan modul interaktif saya ingin mendapat nilai yang maksimal				
2	Saya ingin dapat memahami dan mengerjakan soal-soal dalam modul interaktif ini				
3	Dapat memahami materi dan menjawab semua soal dalam modul interaktif ini sangat penting bagi saya				
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar					
4	Pertama kali melihat media modul interaktif, saya ingin mengetahui isinya lebih lanjut				
5	Pembelajaran menggunakan modul interaktif merangsang rasa ingin tahu saya				
6	Modul interaktif dapat membantu saya memahami materi akuntansi khususnya membuat jurnal penyesuaian				
7	Saya merasa bahwa akuntansi tidak penting bagi saya				
Adanya kepuasan dalam belajar					
8	Saya merasa puas jika mendapat skor tertinggi dalam modul interaktif ini				

9	Saya merasa puas jika hasil yang diperoleh dalam modul interaktif ini adalah usaha saya sendiri				
10	Saya senang jika mengetahui kebenaran jawaban dalam mengerjakan setiap soal yang disajikan dalam modul interaktif				
11	Saya senang jika nilai saya lebih tinggi dari teman-teman saya dalam modul interaktif				
Adanya keyakinan pada diri sendiri					
12	Saya tidak terdorong untuk memperoleh nilai tinggi dalam modul interaktif walaupun teman saya mendapat skor yang tinggi				
13	Saya belajar dengan tekun sampai dapat menjawab semua pertanyaan dalam media modul interaktif				
14	Dengan adanya modul interaktif, saya terdorong untuk mengerjakan sendiri soal ulangan nanti				
15	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik				

LAMPIRAN 2

DATA HASIL PENILAIAN

- a. Hasil PenilaianValidasi Instrumen
- b. Hasil PenilaianValidasi Ahli Materi
- c. Hasil PenilaianValidasi Validasi Ahli Media
- d. Hasil PenilaianValidasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi

DATA HASIL PENILAIAN VALIDASI INSTRUMEN

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Pernyataan sesuai dengan kisi-kisi instrumen	5
2	Berdasarkan aspek isi materi, instrumen dapat mengungkap kualitas isi materi terhadap kompetensi dan mengungkap kesalahan penyajian sehingga memungkinkan adanya saran perbaikan	5
3	Berdasarkan aspek pembelajaran, instrumen dapat mengungkap kualitas pembelajaran dan mengungkap kesalahan penyajian sehingga memungkinkan adanya saran perbaikan	5
4	Berdasarkan aspek tampilan dan penyajian, instrumen dapat mengungkap kualitas tampilan serta penyajian secara menyeluruh dari media dan mengungkap kesalahan penyajian sehingga memungkinkan adanya saran perbaikan.	4
5	Berdasarkan aspek pemrograman, instrumen dapat mengungkap kualitas pemrograman yang dijalankan dan mengungkap kesalahan penggunaan bahasa sehingga memungkinkan adanya saran perbaikan	4
Jumlah Skor		23
Rerata Skor		4,6
Kategori Aspek Pembelajaran		Sangat Valid

DATA HASIL PENILAIAN VALIDASI AHLI MATERI

No	Pernyataan	Skor
A. Aspek Isi Materi		
1	Kebenaran Konsep	4
2	Cakupan materi	5
3	Keruntutan materi	5
4	Penyediaan rangkuman materi	4
5	Kejelasan materi	4
6	Kebenaran konsep soal	4
7	Cakupan soal	4
8	Keruntutan soal	4
9	Kejelasan soal	4
10	Tingkat kesulitan soal sesuai kompetensi	4
11	Kebenaran kunci jawaban	5
12	Kebenaran contoh	5
13	Kemenarikan contoh	4
14	Kejelasan contoh	4
Jumah Skor		60
Rerata Skor		4.29
Kategori Aspek Isi Materi		Sangat Layak
B. Aspek Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5
2	Rumusan tujuan pembelajaran operasional	4
3	Petunjuk belajar disajikan dengan jelas	4
4	Materi yang disajikan menarik	4
5	Materi yang disajikan runtut dan sistematis	4
6	Memberikan motivasi belajar siswa	5
7	Terdapat muatan aspek kognitif	5
8	Terdapat muatan aspek afektif	4
9	Terdapat muatan aspek psikomotorik	4
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
11	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	5
Jumah Skor		49
Rerata Skor		4.45
Kategori Aspek Pembelajaran		Sangat Layak

DATA HASIL PENILAIAN VALIDASI AHLI MEDIA

No	Pernyataan	Skor
A. Aspek Penyajian dan Tampilan		
1	Ketepatan pemilihan jenis font	4
2	Ukuran <i>font</i> /teks yang digunakan	4
3	Jarak dan spasi teks	4
4	Keterbacaan teks	4
5	Penempatan teks	4
6	Pemilihan warna media	3
7	Perpaduan warna teks dan <i>background</i>	3
8	Penempatan <i>layout</i>	4
9	Fungsional <i>layout</i>	4
10	Kesesuaian animasi	4
11	Keruntutan <i>layout</i>	4
12	Kesesuaian gerak <i>layout</i>	4
13	Penempatan gambar	4
14	Ketepatan gambar	4
15	Keruntutan penyajian materi	4
16	Kejelasan suara/musik	4
17	Ketepatan suara/musik	4
18	Fungsional tombol/button	4
19	Ukuran tombol/button	4
Jumah Skor		74
Rerata Skor		3.89
Kategori Aspek Penyajian dan Tampilan		Layak

B. Aspek Pemrograman		
No	Pernyataan	Skor
1	Program dapat dilakukan dengan baik	4
2	Program mudah dipelajari	4
3	Program melibatkan siswa sehingga siswa aktif	4
4	Program dapat membantu siswa belajar mandiri	4
5	Program disajikan dengan menarik	4
6	Kesesuaian umpan balik	4
7	Tingkat interaksi siswa dengan media	4
8	Keefektifan sebagai media pembelajaran	4
9	Kejelasan info navigasi	4
10	Navigasi yang dibuat berjalan baik	4
11	Navigasi yang dibuat dapat membantu program	4
12	Unsur visual mendukung materi (komunikatif)	4
Jumlah Skor		48
Rerata Skor		4
Kategori Aspek Pemrograman		Layak

DATA HASIL PENILAIAN VALIDASI OLEH GURU

No	Pernyataan	Skor
A. Aspek Isi Materi		
1	Kebenaran Konsep	4
2	Cakupan materi	4
3	Keruntutan materi	4
4	Penyediaan rangkuman materi	4
5	Kejelasan materi	4
6	Kebenaran konsep soal	4
7	Cakupan soal	4
8	Keruntutan soal	4
9	Kejelasan soal	4
10	Tingkat kesulitan soal sesuai kompetensi	4
11	Kebenaran kunci jawaban	4
12	Kebenaran contoh	4
13	Kemenarikan contoh	5
14	Kejelasan contoh	4
Jumah Skor		57
Rerata Skor		4.07
Kategori Aspek Isi Materi		Layak
B. Aspek Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
2	Rumusan tujuan pembelajaran operasional	4
3	Petunjuk belajar disajikan dengan jelas	5
4	Materi yang disajikan menarik	5
5	Materi yang disajikan runtut dan sistematis	5
6	Memberikan motivasi belajar siswa	5
7	Terdapat muatan aspek kognitif	4
8	Terdapat muatan aspek afektif	4
9	Terdapat muatan aspek psikomotorik	4
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
11	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	5
Jumah Skor		50
Rerata Skor		4.55
Kategori Aspek Pembelajaran		Sangat Layak

No	Pernyataan	Skor
C. Aspek Penyajian dan Tampilan		
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i>	4
2	Ukuran font/teks yang digunakan	4
3	Jarak dan spasi teks	4
4	Keterbacaan teks	3
5	Perpaduan warna teks dan <i>background</i>	4
6	Penempatan <i>layout</i>	4
7	Fungsional <i>layout</i>	4
8	Ketepatan <i>layout</i>	4
9	Kesesuaian animasi	4
10	Penempatan gambar	4
11	Ketepatan gambar	4
12	Keruntutan penyajian materi	4
13	Kejelasan suara/musik	4
14	Ketepatan suara/musik	4
15	Fungsional tombol/ <i>button</i>	4
Jumlah Skor		59
Rerata Skor		3.93
Kategori Aspek Penyajian dan Tampilan		Layak
D. Aspek Pemrograman		
1	Krearifitas media pembelajaran	5
2	Program dapat dilakukan dengan baik	5
3	Program mudah dipelajari	4
4	Program melibatkan siswa sehingga siswa aktif	5
5	Program dapat membantu siswa belajar mandiri	5
6	Program disajikan dengan menarik	5
7	Kesesuaian umpan balik	4
8	Tingkat interaksi siswa dengan media	5
9	Keefektifan sebagai media pembelajaran	5
10	Kejelasan info navigasi	5
11	Navigasi yang dibuat berjalan baik	4
12	Navigasi yang dibuat dapat membantu program	4
13	Unsur visual mendukung materi (komunikatif)	4
Jumlah Skor		60
Rerata Skor		4.62
Kategori Aspek Pemrograman		Sangat Layak

Lembar Penilaian
Validitas Instrumen Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran berupa Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash*

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu tentang instrumen penelitian yang dibuat peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Tujuan evaluasi adalah diperoleh instrumen yang valid dan reliabel. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan berikut dengan memberi tanda (✓) pada kolom di bawahini.

Keterangan:

- | | |
|------------------|------------------------|
| 5 = Sangat Valid | 2 = Tidak Valid |
| 4 = Valid | 1 = Sangat Tidak Valid |
| 3 = Kurang Valid | |

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Pernyataan sesuai dengan kisi-kisi instrumen	✓				
2.	Berdasarkan aspek isi materi, instrumen dapat mengungkap kualitas isi materi terhadap kompetensi dan mengungkap kesalahan penyajian sehingga memungkinkan adanya saran perbaikan	✓				
3.	Berdasarkan aspek pembelajaran, instrumen dapat mengungkap kualitas pembelajaran dan mengungkap kesalahan penyajian sehingga memungkinkan adanya saran perbaikan	✓				
4.	Berdasarkan aspek tampilan dan penyajian, instrumen dapat mengungkap kualitas tampilan serta penyajian secara menyeluruh dari media dan mengungkap kesalahan penyajian sehingga memungkinkan adanya saran perbaikan.		✓			
5.	Berdasarkan aspek pemrograman, instrumen dapat mengungkap kualitas pemrograman yang dijalankan dan mengungkap kesalahan penggunaan bahasa sehingga memungkinkan adanya saran perbaikan		✓			

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon Ibu memberikan saran dengan melingkari salah satu nomor yang sesuai dengan pendapat Ibu.

1. Layak digunakan untuk mengumpulkan data
2. Layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

Yogyakarta, Februari 2014



Sukanti, M. Pd
NIP. 19540101 197903 2 001

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran berupa Modul Interaktif berbasis Adobe Flash pada mata Pelajaran Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK N 1 Pengasih
 Sasaran Program : Siswa kelas X Akuntansi SMK
 Mata Pelajaran : Akuntansi
 Peneliti : Emiasih
 Ahli Materi : RR. Indah Mustikawati, M.Si, Ak

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan modul interaktif berbasis *adobe flash* untuk siswa kelas X Akuntansi SMK.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberika tanda *check* (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

3. Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Aspek Isi Materi

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kebenaran Konsep		✓			
2	Cakupan materi	✓				
3	Keruntutan materi	✓				
4	Penyediaan rangkuman materi		✓			
5	Kejelasan materi		✓			
6	Kebenaran konsep soal		✓			
7	Cakupan soal		✓			
8	Keruntutan soal		✓			
9	Kejelasan soal		✓			
10	Tingkat kesulitan soal sesuai kompetensi		✓			
11	Kebenaran kunci jawaban	✓				
12	Kebenaran contoh	✓				
13	Kemenarikan contoh		✓			
14	Kejelasan contoh		✓			

B. Aspek Pembelajaran

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓				
2	Rumusan tujuan pembelajaran operasional		✓			
3	Petunjuk belajar disajikan dengan jelas		✓			
4	Materi yang disajikan menarik		✓			
5	Materi yang disajikan runtut dan sistematis		✓			
6	Memberikan motivasi belajar siswa	✓				
7	Terdapat muatan aspek kognitif	✓				
8	Terdapat muatan aspek afektif		✓			
9	Terdapat muatan aspek psikomotorik		✓			
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
11	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	✓				

C. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Pada contoh / latihan, penulisan tanda rupiah Rp ,00	dibari , sebelum 00
2.	Pada contoh / latihan, -- Saldo buku besar akan menunjukkan	tertulis dalam format Buku Besar yang benar

D. Komentar dan Saran

Dengan versi sepuluh, layout digunakan
untuk penulisan

.....

.....

.....

.....

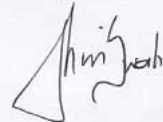
E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Yogyakarta, 1 April 2019

Ahli Materi



R. INDAH M

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Modul Interaktif berbasis Adobe Flash pada mata Pelajaran Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK N 1 Pengasih
 Sasaran Program : Siswa kelas X Akuntansi SMK
 Mata Pelajaran : Akuntansi
 Peneliti : Emiasih
 Ahli Media : Dr. Ratna Candia Sari, SE, Msi, Akt

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan modul interaktif berbasis *adobe flash* untuk siswa kelas X Akuntansi SMK.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

3. Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Aspek Tampilan dan Penyajian

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i>		✓			
2	Ukuran <i>font</i> /teks yang digunakan		✓			
3	Jarak dan spasi teks		✓			
4	Keterbacaan teks		✓			
5	Penempatan teks		✓			
6	Pemilihan warna media			✓		
7	Perpaduan warna teks dan <i>background</i>			✓		
8	Penempatan <i>layout</i>		✓			
9	Fungsional <i>layout</i>		✓			
10	Kesesuaian animasi		✓			
11	Keruntutan <i>layout</i>		✓			
12	Kesesuaian gerak <i>layout</i>		✓			
13	Penempatan gambar		✓			
14	Ketepatan gambar		✓			
15	Keruntutan penyajian materi		✓			
16	Kejelasan suara/musik		✓			
17	Ketepatan suara/musik		✓			
18	Fungsional tombol/ <i>button</i>		✓			
19	Ukuran tombol/ <i>button</i>		✓			

B. Aspek Pemrograman

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Program dapat dilakukan dengan baik		✓			
2	Program mudah dipelajari		✓			
3	Program melibatkan siswa sehingga siswa aktif		✓			
4	Program dapat membantu siswa belajar mandiri		✓			
5	Program disajikan dengan menarik		✓			
6	Kesesuaian umpan balik		✓			
7	Tingkat interaksi siswa dengan media		✓			
8	Keefektifan sebagai media pembelajaran		✓			
9	Kejelasan info navigasi		✓			
10	Navigasi yang dibuat dapat berjalan baik		✓			

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
11	Navigasi yang dibuat dapat membantu program		✓			
12	Unsur visual mendukung materi (komunikatif)		✓			

C. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	Aspekt tampilan & penyajian pemilihan warna terlalu gelap	1. Bisa digunakan warna warna yg cerah agar lebih menarik

F. Komentar dan Saran

Pemilihan Warna kurang "menarik"
 Bisa digunakan warna-warna cerah agar lebih
 menarik.

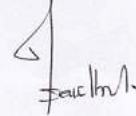
G. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- ① Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Yogyakarta, 20 Maret 2014

Ahli Media



Ratna Candora

LEMBAR VALIDASI
UNTUK PRAKTIKSI PEMBELAJARAN AKUNTANSI (GURU)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash* pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK N 1 Pengasih
 Sasaran Program : Siswa kelas X Akuntansi SMK
 Materi Pelajaran : Pencatatan Jurnal Penyesuaian
 Peneliti : Emiasih
 Guru Akuntansi : Siti Noor Fitriana, SE

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli materi dan media tentang kualitas pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan modul interaktif berbasis *adobe flash* untuk siswa kelas X Akuntansi SMK.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberika tanda *check* () pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

3. Komentar atau saran Bapak/Ibu mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Aspek Isi Materi

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kebenaran Konsep		✓			
2	Cakupan materi		✓			
3	Keruntutan materi		✓			
4	Penyediaan rangkuman materi		✓			
5	Kejelasan materi		✓			
6	Kebenaran konsep soal		✓			
7	Cakupan soal		✓			
8	Keruntutan soal		✓			
9	Kejelasan soal		✓			
10	Tingkat kesulitan soal sesuai kompetensi		✓			
11	Kebenaran kunci jawaban		✓			
12	Kebenaran contoh		✓			
13	Kemenarikan contoh	✓				
14	Kejelasan contoh		✓			

B. Aspek Pembelajaran

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		✓			
2	Rumusan tujuan pembelajaran operasional		✓			
3	Petunjuk belajar disajikan dengan jelas	✓				
4	Materi yang disajikan menarik	✓				
5	Materi yang disajikan runtut dan sistematis	✓				
6	Memberikan motivasi belajar siswa	✓				
7	Terdapat muatan aspek kognitif		✓			
8	Terdapat muatan aspek afektif		✓			
9	Terdapat muatan aspek psikomotorik		✓			
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
11	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	✓				

C. Aspek Tampilan dan Penyajian

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Ketepatan pemilihan jenis font		✓			
2	Ukuran <i>font</i> /teks yang digunakan		✓			
3	Jarak dan spasi teks		✓			
4	Keterbacaan teks			✓		
5	Perpaduan warna teks dan <i>background</i>		✓			
6	Penempatan <i>layout</i>		✓			
7	Fungsional <i>layout</i>		✓			
8	Ketepatan <i>layout</i>		✓			
9	Kesesuaian animasi		✓			
10	Penempatan gambar		✓			
11	Ketepatan gambar		✓			
12	Keruntutan penyajian materi		✓			
13	Kejelasan suara/musik		✓			
14	Ketepatan suara/musik		✓			
15	Fungsional tombol/ <i>button</i>		✓			

D. Aspek Pemrograman

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kreatifitas Media pembelajaran	✓				
2	Program dapat dijalankan dengan baik	✓				
3	Program mudah dipelajari		✓			
4	Program melibatkan siswa sehingga siswa aktif	✓				
5	Program dapat membantu siswa belajar mandiri	✓				
6	Program disajikan dengan menarik	✓				
7	Kesesuaian umpan balik		✓			
8	Tingkat interaksi siswa dengan media	✓				
9	Keefektifan sebagai media pembelajaran	✓				
10	Kejelasan info navigasi	✓				
11	Navigasi yang dibuat dapat berjalan baik		✓			
12	Navigasi yang dibuat dapat membantu program		✓			
13	Unsur visual mendukung materi (komunikatif)		✓			

G. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

Yogyakarta, 2 April 2019

Guru Akuntansi



Siti Nur F.

LAMPIRAN 3

DATA DARI SISWA

- a. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan Pendapat Siswa
- b. Data Motivasi Belajar Siswa
- c. Lembar angket pendapat siswa

REKAPITULASI HASIL UJI COBA LAPANGAN PENDAPAT SISWA

No	Nama	Nomor pernyataan															Jumlah	Rerata
		Aspek Isi Materi			Pembelajaran		Penyajian & Tampilan				Aspek Pemrogaman							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Ana Fithrotunisa	4	3	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	65	4.33
2	Ana Lestari	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	54	3.6
3	Andarizqi Anggita	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	60	4
4	Anggia Arifin	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	68	4.53
5	Candra Aniningsih	3	4	3	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	67	4.47
6	Dedi Hartono	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	68	4.53
7	Dewi Perwitasari	3	3	4	4	3	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	62	4.13
8	Dewi Susilowati	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	67	4.47
9	Dwi Indah Pratiwi	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	71	4.73
10	Dwi Siti Rahmawati	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	74	4.93
11	Dwi Sutarsih	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	64	4.27
12	Eli Riantini	4	3	3	3	4	5	5	4	4	4	4	3	3	4	4	57	3.8
13	Endah Siti Rohmana	4	4	4	3	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	60	4
14	Fajar Dwi Nurweni	4	3	4	3	3	3	4	4	5	4	4	4	4	5	4	58	3.87
15	Fajri Agustin K	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	71	4.73
16	Fatimah Nur Aini	4	3	3	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	68	4.53
17	Fida Yulianti	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	67	4.47
18	Fitri Andriyani	4	3	3	3	4	5	5	4	4	4	4	3	3	4	4	57	3.8
19	Ikka Wahyu Saputri	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	66	4.4
20	Lina Sulistiyani	3	3	3	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	66	4.4
21	Marfuatun Nashiroh	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	62	4.13

22	Mutmainah	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	54	3.6
23	Nody Prastyo	4	5	3	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	69	4.6
24	Nurfaeni	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	70	4.67
25	Pradyna Nurcahyanti	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	62	4.13
26	Rahma Fiqri Nur	4	4	4	5	4	3	4	5	5	5	5	4	5	5	5	67	4.47
27	Retno Setiyani	4	3	4	3	3	3	4	3	5	5	4	4	4	3	3	55	3.67
28	Ristiana Safitri	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	69	4.6
29	Tri Handayani	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	68	4.53
30	Umiatun	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	74	4.93
Jumlah		115	115	114	126	124	127	137	137	136	141	138	129	128	139	134	1940	129.32
Rerata		3.8333	3.833	3.8	4.2	4.133	4.233	4.567	4.567	4.533	4.7	4.6	4.3	4.267	4.633	4.467		
Rerata Tiap Aspek		3.82222222			4.16666667		4.475				4.49444444						60.2	4.31067
Kategori Penilaian Media Oleh Siswa																	Sangat Layak	

DATA MOTIVASI BELAJAR SISWA

Data Angket Sebelum Menggunakan Media

No	Nama	No. Absen	Kelas	Butir Pernyataan															Jml	Rata-Rata	Kategori
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	Ana Fithrotunisa	1	X AK 2	2	2	3	2	2	2	1	2	3	2	2	1	2	2	2	30	2.00	Rendah
2	Ana Lestari	2	X AK 2	4	4	4	4	3	3	1	4	4	4	4	4	3	3	3	52	3.47	Sangat Tinggi
3	Andarizqi Anggita	3	X AK 2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	1	2	29	1.93	Rendah
4	Anggia Arifin	4	X AK 2	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	4	48	3.20	Tinggi
5	Candra Aniningsih	5	X AK 2	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	52	3.47	Sangat Tinggi
6	Dedi Hartono	6	X AK 2	2	3	2	2	1	2	1	3	3	4	2	1	4	2	2	34	2.27	sedang
7	Dewi Perwitasari	7	X AK 2	4	3	4	4	2	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	52	3.47	Sangat Tinggi
8	Dewi Susilowati	8	X AK 2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	4	3	2	3	2	3	39	2.60	Sedang
9	Dwi Indah Pratiwi	9	X AK 2	4	4	4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	2	2	3	50	3.33	Tinggi
10	Dwi Siti Rahmawati	10	X AK 2	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	55	3.67	Sangat Tinggi
11	Dwi Sutarsih	11	X AK 2	2	2	3	3	1	2	1	3	3	1	1	2	2	2	2	30	2.00	Rendah
12	Eli Riantini	12	X AK 2	2	2	1	3	2	2	1	2	2	2	3	2	1	2	2	29	1.93	Rendah
13	Endah Siti Rohmana	13	X AK 2	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	2	1	2	3	3	37	2.47	Sedang
14	Fajar Dwi Nurweni	14	X AK 2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	3	32	2.13	Sedang
15	Fajri Agustin K	15	X AK 2	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	2	2	2	3	3	38	2.53	Sedang
16	Fatimah Nur Aini	16	X AK 2	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	2	3	40	2.67	Sedang
17	Fida Yulianti	17	X AK 2	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	3	2	1	3	38	2.53	Sedang
18	Fitri Andriyani	18	X AK 2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	36	2.40	Sedang
19	Ikka Wahyu Saputri	19	X AK 2	4	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	4	4	4	48	3.20	Tinggi
20	Lina Sulistiyani	20	X AK 2	3	2	3	3	2	2	1	2	1	2	2	3	2	2	2	32	2.13	Rendah
21	Marfuatun Nashiroh	21	X AK 2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	40	2.67	Sedang
22	Mutmainah	22	X AK 2	2	2	4	4	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	41	2.73	Sedang

23	Nody Prastyo	23	X AK 2	3	3	4	4	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	4	50	3.33	Tinggi
24	Nurfaeni	24	X AK 2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	40	2.67	Sedang
25	Pradyna Nurcahyanti	25	X AK 2	3	3	4	4	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	4	49	3.27	Tinggi
26	Rahma Fiqri Nur	26	X AK 2	3	3	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	3	3	4	50	3.33	Tinggi
27	Retno Setiyani	27	X AK 2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	1	2	30	2.00	Rendah
28	Ristiana Safitri	28	X AK 2	3	3	3	2	2	3	1	2	2	2	2	3	2	1	2	33	2.20	Rendah
29	Tri Handayani	29	X AK 2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	44	2.93	Tinggi
30	Umiatun	30	X AK 2	2	2	3	1	2	2	2	3	1	3	1	3	2	1	3	31	2.07	Rendah
31	Widya Ayu Jatikusuma	31	X AK 2	3	3	3	3	1	1	1	3	3	3	3	2	2	3	4	38	2.53	Sedang
32	Winda Wahyuni	32	X AK 2	3	3	3	3	2	2	1	3	2	2	3	2	3	3	3	38	2.53	Sedang
Jumlah																			128		
																			5	85.67	Sedang
Rata-rata																			40.2	2.68	Sedang
Jumlah & presentase kategori sangat rendah																			0	0.00	0%
Jumlah & presentase kategori rendah																			8	0.25	25.00%
Jumlah & presentase kategori sedang																			13	0.41	40.63%
Jumlah & presentase kategori tinggi																			7	0.22	21.88%
Jumlah & presentase kategori sangat tinggi																			4	0.13	12.50%

Data Angket Sesudah Menggunakan Media

No	Nama	No. Absen	Kelas	Butir Pernyataan															Jml	Rata-Rata	Kategori
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	Ana Fithrotunisa	1	X AK 2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	57	3.80	Sangat Tinggi
2	Ana Lestari	2	X AK 2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	55	3.67	Sangat Tinggi
3	Andarizqi Anggita	3	X AK 2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	46	3.07	Tinggi
4	Anggia Arifin	4	X AK 2	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	51	3.40	Sangat Tinggi
5	Candra Aniningsih	5	X AK 2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	3.93	Sangat Tinggi
6	Dedi Hartono	6	X AK 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	59	3.93	Sangat Tinggi
7	Dewi Perwitasari	7	X AK 2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	54	3.60	Sangat Tinggi
8	Dewi Susilowati	8	X AK 2	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	52	3.47	Sangat Tinggi
9	Dwi Indah Pratiwi	9	X AK 2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	54	3.60	Sangat Tinggi
10	Dwi Siti Rahmawati	10	X AK 2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	55	3.67	Sangat Tinggi
11	Dwi Sutarsih	11	X AK 2	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	2	3	3	51	3.40	Sangat Tinggi
12	Eli Riantini	12	X AK 2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	46	3.07	Tinggi
13	Endah Siti Rohmana	13	X AK 2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	44	2.93	Tinggi
14	Fajar Dwi Nurweni	14	X AK 2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	47	3.13	Tinggi
15	Fajri Agustin K	15	X AK 2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	55	3.67	Sangat Tinggi
16	Fatimah Nur Aini	16	X AK 2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	58	3.87	Sangat Tinggi
17	Fida Yulianti	17	X AK 2	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	52	3.47	Sangat Tinggi
18	Fitri Andriyani	18	X AK 2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	46	3.07	Tinggi
19	Ikka Wahyu Saputri	19	X AK 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	58	3.87	Sangat Tinggi
20	Lina Sulistiyani	20	X AK 2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	3.93	Sangat Tinggi
21	Marfuatun Nashiroh	21	X AK 2	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57	3.80	Sangat Tinggi
22	Mutmainah	22	X AK 2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	55	3.67	Sangat Tinggi
23	Nody Prastyo	23	X AK 2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	56	3.73	Sangat Tinggi
24	Nurfaeni	24	X AK 2	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	54	3.60	Sangat Tinggi

25	Pradyna Nurcahyanti	25	X AK 2	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	57	3.80	Sangat Tinggi	
26	Rahma Fiqri Nur	26	X AK 2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	57	3.80	Sangat Tinggi
27	Retno Setiyani	27	X AK 2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	47	3.13	Tinggi	
28	Ristiana Safitri	28	X AK 2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	53	3.53	Sangat Tinggi	
29	Tri Handayani	29	X AK 2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	58	3.87	Sangat Tinggi
30	Umiatun	30	X AK 2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	4	55	3.67	Sangat Tinggi
31	Widya Ayu Jatikusuma	31	X AK 2	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	54	3.60	Sangat Tinggi
32	Winda Wahyuni	32	X AK 2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	57	3.80	Sangat Tinggi
Jumlah																		171			
																		8	115	Sangat Tinggi	
Rata-Rata																		53.7	3.58	Sangat Tinggi	
Jumlah & presentase kategori sangat rendah																		0	0.00	0%	
Jumlah & presentase kategori rendah																		0	0.00	0%	
Jumlah & presentase kategori sedang																		0	0.00	0%	
Jumlah & presentase kategori tinggi																		6	0.19	18.75%	
Jumlah & presentase kategori sangat tinggi																		26	0.81	81.25%	

Analisis Butir Angket Motivasi Sebelum Menggunakan Modul Interaktif

No	Butir Pernyataan														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	2	2	3	2	2	2	1	2	3	2	2	1	2	2	2
2	4	4	4	4	3	3	1	4	4	4	4	4	3	3	3
3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	1	2
4	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	4
5	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4
6	2	3	2	2	1	2	1	3	3	4	2	1	4	2	2
7	4	3	4	4	2	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4
8	3	3	3	2	2	2	2	3	2	4	3	2	3	2	3
9	4	4	4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	2	2	3
10	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4
11	2	2	3	3	1	2	1	3	3	1	1	2	2	2	2
12	2	2	1	3	2	2	1	2	2	2	3	2	1	2	2
13	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	2	1	2	3	3
14	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	3
15	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	2	2	2	3	3
16	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	2	3
17	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	3	2	1	3
18	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2
19	4	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	4	4	4
20	3	2	3	3	2	2	1	2	1	2	2	3	2	2	2
21	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3
22	2	2	4	4	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3
23	3	3	4	4	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	4
24	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3
25	3	3	4	4	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	4
26	3	3	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	3	3	4

27	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	1	2
28	3	3	3	2	2	3	1	2	2	2	2	3	2	1	2
29	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4
30	2	2	3	1	2	2	2	3	1	3	1	3	2	1	3
31	3	3	3	3	1	1	1	3	3	3	3	2	2	3	4
32	3	3	3	3	2	2	1	3	2	2	3	2	3	3	3
Rata-rata skor	2.88	2.78	3.06	2.94	2.16	2.38	1.63	3.06	2.91	2.81	2.75	2.78	2.63	2.38	3.03
Kategori	Tinggi	Sedang	Tinggi	Tinggi	Sedang	Sedang	Rendah	Tinggi	Tinggi	Tinggi	sedang	sedang	sedang	Sedang	Tinggi

Analisis Butir Angket Motivasi Setelah Menggunakan Modul Interaktif

No	Butir Pernyataan														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4
2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4
5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
7	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3
8	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3
9	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3
10	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4
11	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	2	3	3
12	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
14	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
15	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4
16	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
17	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3
18	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
20	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
22	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3
23	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4
24	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3
25	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
26	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4
27	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3

28	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3
29	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4
30	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	4
31	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4
32	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4
Rata-rata skor	3.88	3.81	3.66	3.59	3.41	3.31	3.75	3.78	3.66	3.75	3.63	3.53	3.06	3.31	3.56
Kategori	Sangat Tinggi	Sangat Tinggi	Sangat Tinggi	Sangat Tinggi	Sangat Tinggi	Tinggi	Sangat Tinggi	Sangat Tinggi	Sangat Tinggi	Sangat Tinggi	Sangat Tinggi	Sangat Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sangat Tinggi

LEMBAR PENDAPAT MEDIA OLEH SISWA

Nama : ..Ana Lestari.....

Kelas : ..X Ak 2.....

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash* pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK N 1 Pengasih
 Sasaran Program : Siswa kelas X Akuntansi SMK
 Materi Pelajaran : Pencatatan Jurnal Penyesuaian
 Peneliti : Emiasih

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswamengenai materi dan media yang dikembangkan dengan modul interaktif berbasis *adobe flash* untuk siswa kelas X Akuntansi SMK.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Saudaraakan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Saudara memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberika tanda *check* () pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat Baik
 4 = Baik
 3 = Cukup
 2 = Kurang
 1 = Sangat Kurang

3. Komentar atau saran Saudara mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media dan Materi

No	Butir soal	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Isi Materi						
1	Materi dapat dipahami dengan jelas			✓		
2	Cakupan soal luas			✓		
3	Contoh materi dapat dipahami dengan jelas			✓		
Aspek Pembelajaran						
4	Memberikan motivasi belajar			✓		
5	Kelengkapan dan keruntutan dalam penyampaian materi		✓			
Aspek Penyajian dan Tampilan						
6	Keterbacaan teks		✓			
7	Perpaduan warna teks dan <i>background</i>		✓			
8	Penempatan <i>layout</i> menarik		✓			
9	Kejelasan suara/musik		✓			
Aspek Pemrogaman						
10	Kreatifitas media pembelajaran		✓			
11	Program dapat dijalankan dengan baik		✓			
12	Ptogram mudah dipelajari			✓		
13	Program dapat membantu siswa belajar mandiri			✓		
14	Program disajikan dengan menarik		✓			
15	Unsur visual mendukung materi (komunikatif)		✓			

B. Komentar dan Saran

Komentar: Dengan modul interaktif ini, semoga saya
mendapat manfaat yang banyak karena modul ini berkuditer dan
menarik.

Saran: semoga lebih baik dari yang sebelumnya.

Yogyakarta, 2 April 2014



Ana Lestari

LEMBAR PENDAPAT MEDIA OLEH SISWA

Nama : UMIATUN

Kelas : X AK 2

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Modul Interaktif berbasis *Adobe Flash* pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK N 1 Pengasih
 Sasaran Program : Siswa kelas X Akuntansi SMK
 Materi Pelajaran : Pencatatan Jurnal Penyesuaian
 Peneliti : Emiasih

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswamengenai materi dan media yang dikembangkan dengan modul interaktif berbasis *adobe flash* untuk siswa kelas X Akuntansi SMK.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Saudaraakan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Saudara memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberika tanda *check* () pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat Baik
 4 = Baik
 3 = Cukup
 2 = Kurang
 1 = Sangat Kurang

3. Komentar atau saran Saudara mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media dan Materi

No	Butir soal	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Isi Materi						
1	Materi dapat dipahami dengan jelas	✓				
2	Cakupan soal luas	✓				
3	Contoh materi dapat dipahami dengan jelas	✓				
Aspek Pembelajaran						
4	Memberikan motivasi belajar	✓				
5	Kelengkapan dan keruntutan dalam penyampaian materi	✓				
Aspek Penyajian dan Tampilan						
6	Keterbacaan teks	✓				
7	Perpaduan warna teks dan <i>background</i>	✓				
8	Penempatan <i>layout</i> menarik	✓				
9	Kejelasan suara/musik		✓			
Aspek Pemrograman						
10	Kreatifitas media pembelajaran	✓				
11	Program dapat dijalankan dengan baik	✓				
12	Ptogram mudah dipelajari	✓				
13	Program dapat membantu siswa belajar mandiri	✓				
14	Program disajikan dengan menarik	✓				
15	Unsur visual mendukung materi (komunikatif)	✓				

B. Komentar dan Saran

Langkap dan menarik 😊 😊

Yogyakarta, 2 April 2019.....



(Umaman)

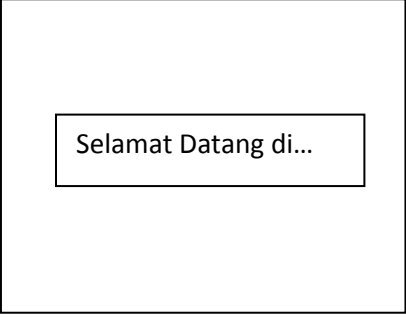

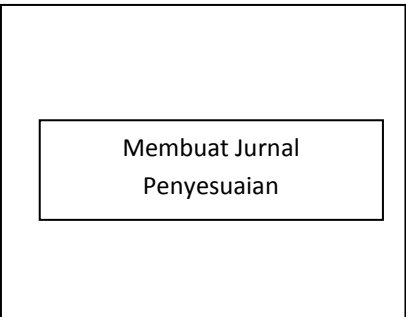
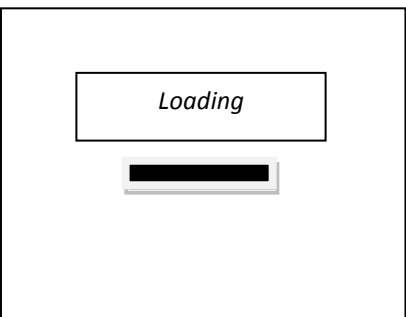
LAMPIRAN 4

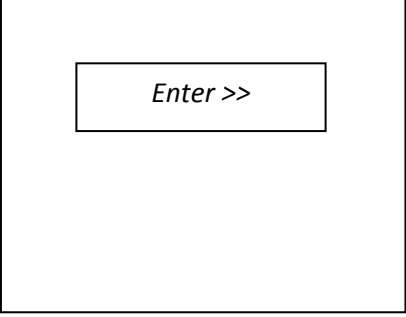
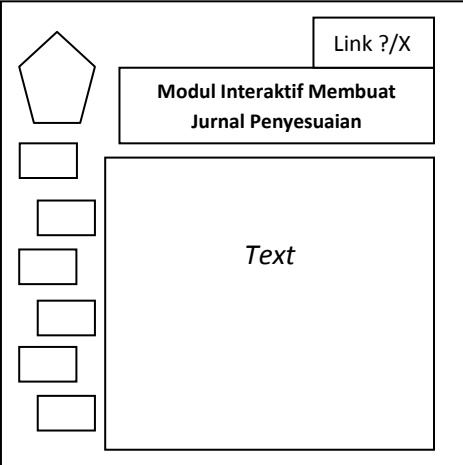
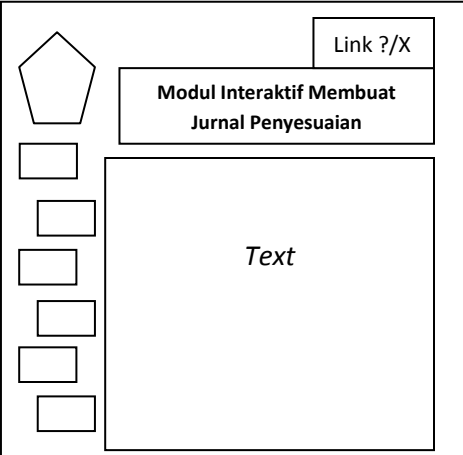
DESAIN MEDIA

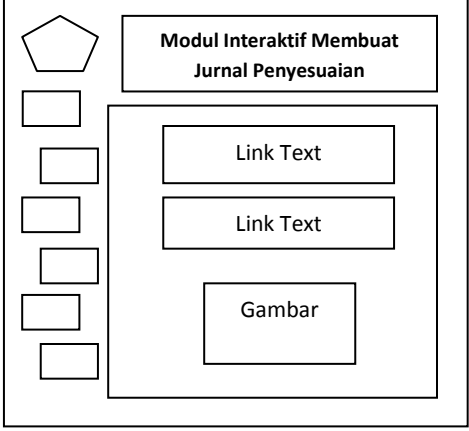
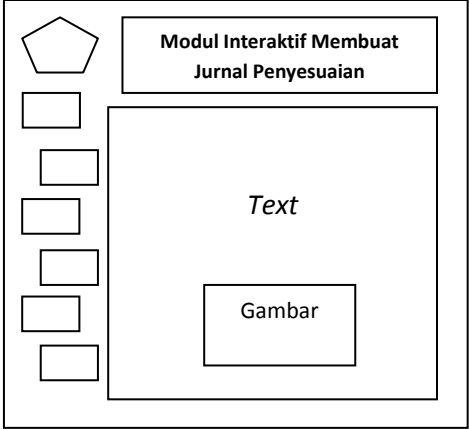
- a. *Storyboard* Modul Interaktif
- b. Kompetensi, Materi, Soal dan Kunci Jawaban

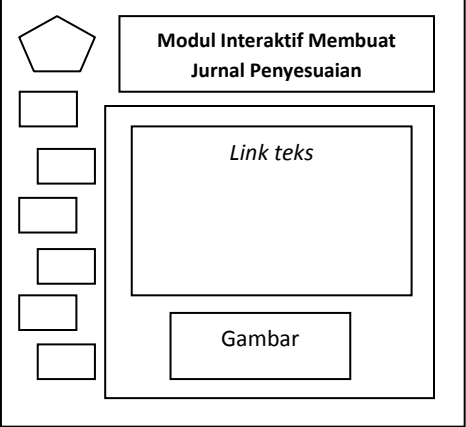
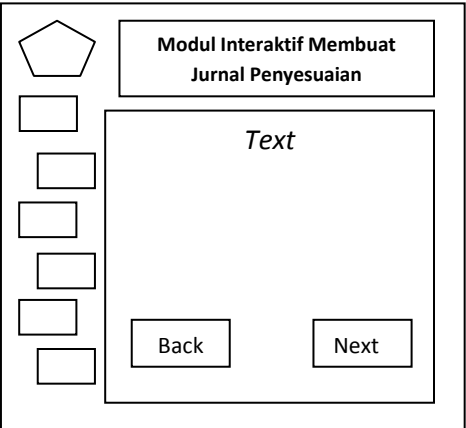
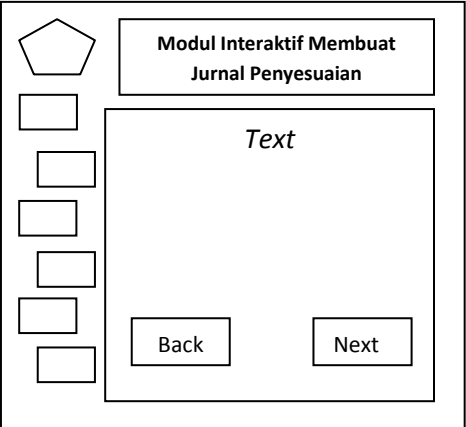
STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

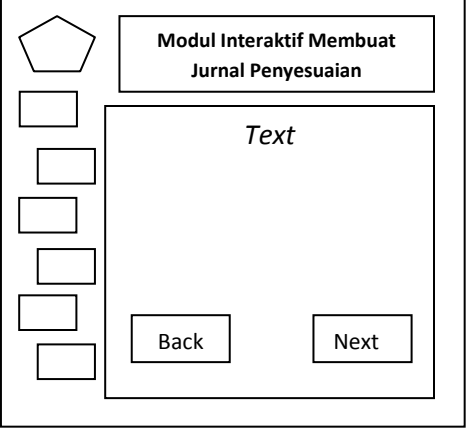
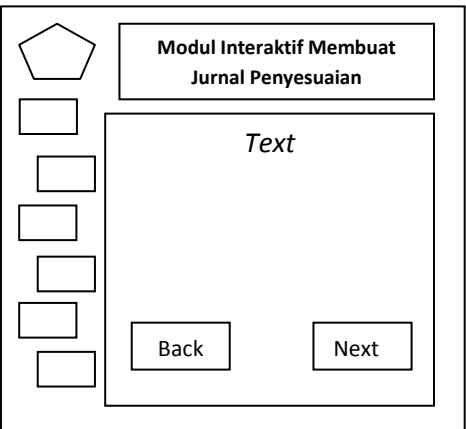
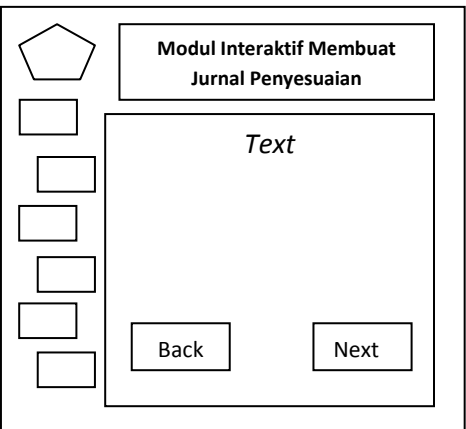
“ MEMBUAT JURNAL PENYESUAIAN ”

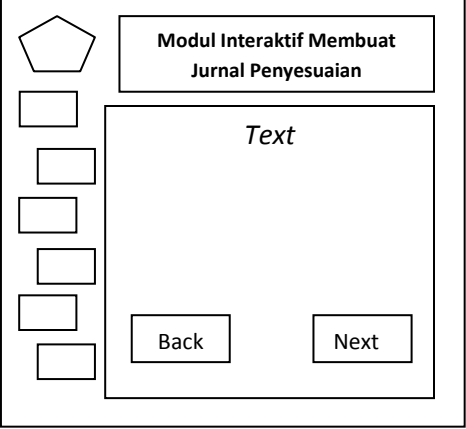
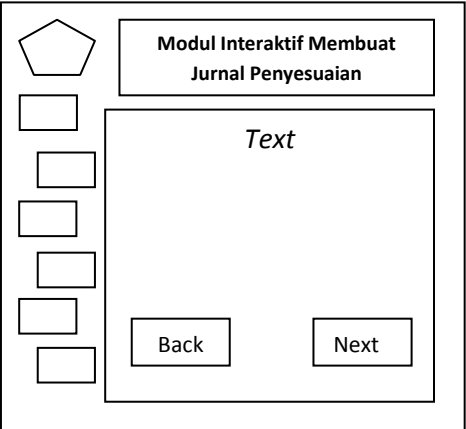
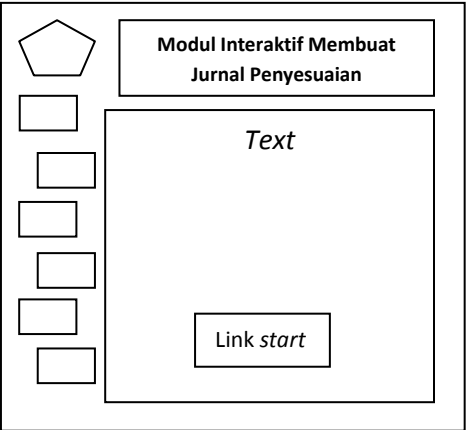
No.	Visual	Audio & Teks
1.		Audio: - <i>Backsound</i> Teks: - Selamat Datang di... Animasi: - <i>Hand Writing</i> - Lampu <i>flash</i> gerak
2.		Audio: - <i>Backsound</i> Teks: - Media Pembelajaran Interaktif... Animasi: - <i>Hand Writing</i> - Lampu <i>flash</i> gerak
3.		Audio: - <i>Backsound</i> Teks: - Membuat Jurnal Penyesuaian... Animasi: - <i>Hand Writing</i> - Lampu <i>flash</i> gerak
4.		Audio: - <i>Backsound</i> Teks: - <i>Loading</i> Animasi: - <i>Hand Writing</i> - Lampu <i>flash</i> gerak

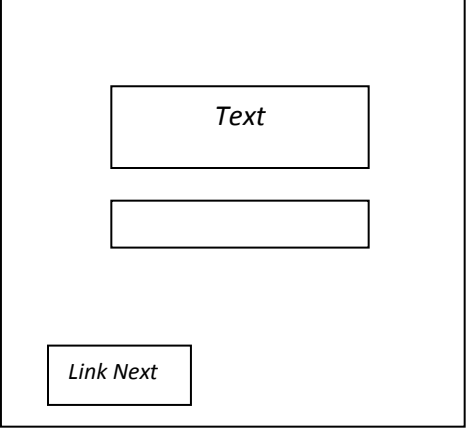
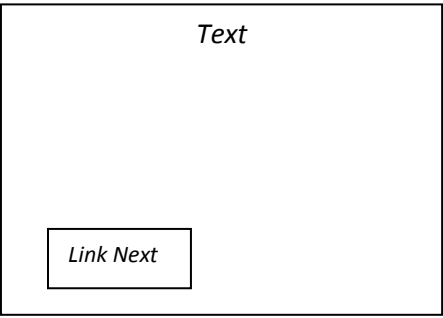
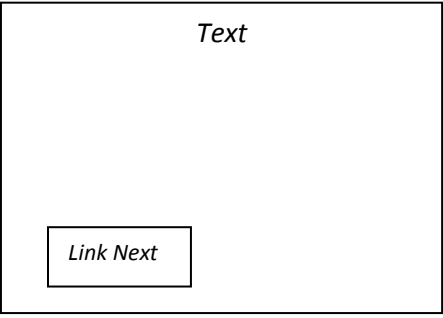
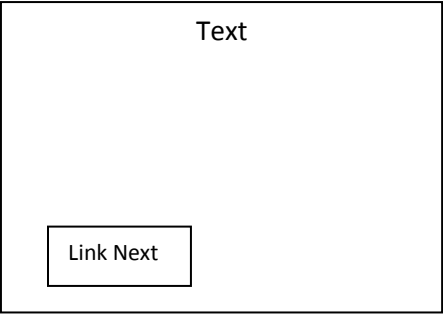
5.		<p>Audio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Backsound</i> <p>Teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Enter</i> <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Hand Writing</i> - Lampu <i>flash</i> gerak
6.		<p>Audio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Backsound</i> <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu <i>flash</i> gerak <p>Teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Media pembelajaran ini merupakan Media Pembelajaran yang Interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Media Pembelajaran ini berbentuk perangkat lunak Modul Interaktif berbasis Adobe Flash yang dapat digunakan di Komputer atau Laptop. Materi dalam Modul Interaktif ini adalah materi Pencatatan Jurnal Penyesuaian. Semoga Modul ini dapat member manfaat pada siswa – siswi sehingga belajar menjadi mandiri dan lebih bersemangat dalam mempelajari materi Pencatatan Jurnal Penyesuaian. <p>Kompetensi Dasar Tujuan Pembelajaran Selamat Belajarr.. Semoga bermanfaat.. :D</p>
7.		<p>Audio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Backsound</i> <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu <i>flash</i> gerak <p>Teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kompetensi Dasar: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pencatatan Jurnal Penyesuaian dalam siklus Akuntansi Perusahaan Jasa - Tujuan Pembelajaran: <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat memahami pengertian, tujuan, dan pengelompokan Jurnal penyesuaian untuk perusahaan

		<p>jasa.</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa dapat membuat jurnal penyesuaian untuk beban dibayar dimuka. Siswa dapat membuat Jurnal Penyesuaian untuk pendapatan diterima dimuka. Siswa dapat membuat jurnal penyesuaian untuk beban yang masih harus dibayar. Siswa dapat membuat jurnal penyesuaian untuk piutang pendapatan. Siswa dapat membuat jurnal penyesuaian untuk penyusutan aktiva tetap. Siswa dapat membuat jurnal penyesuaian untuk perlengkapan. Siswa dapat membuat jurnal penyesuaian untuk taksiran kerugian piutang.
8.		<p>Audio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Backsound <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Lampu flash gerak</i> <p>Teks :</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengertian Jurnal Penyesuaian Pencatatan Jurnal Penyesuaian (Dengan gambar)
9.		<p>Audio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Backsound</i> <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Lampu flash gerak</i> <p>Teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Isi <ol style="list-style-type: none"> Pengertian Jurnal Penyesuaian (Dengan gambar)

10.		<p>Audio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Backsound</i> <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu <i>flash</i> gerak <p>Teks:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Beban yang harus dibayar (<i>accrued expense</i>) 2. Beban yang harus dibayar dimuka (<i>prepaid expense</i>) 3. Penghasilan yang masih harus diterima (<i>accrued income</i>) 4. Penghasilan yang diterima dimuka (<i>deffered income</i>) 5. Penyusutan (<i>depresiasi</i>) asset tetap 6. Perlengkapan yang digunakan 7. Taksiran kerugian Piutang <p>(Dengan gambar)</p>
11.		<p>Audio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Backsound</i> <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu <i>flash</i> gerak <p>Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Isi Materi <ol style="list-style-type: none"> 1. Beban yang harus dibayar (<i>accrued expense</i>)
12.		<p>Audio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Backsound</i> <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu <i>flash</i> gerak <p>Teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Isi Materi <ol style="list-style-type: none"> 2. Beban yang harus dibayar dimuka (<i>prepaid expense</i>)

13.		<p>Audio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Backsound</i> <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu <i>flash</i> gerak <p>Teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Isi Materi <ol style="list-style-type: none"> 3. Penghasilan yang masih harus diterima (<i>accrued income</i>)
14.		<p>Audio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Backsound</i> <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu <i>flash</i> gerak <p>Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Isi Materi <ol style="list-style-type: none"> 4. Penghasilan yang diterima dimuka (<i>deffered income</i>)
15.		<p>Audio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Backsound</i> <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu <i>flash</i> gerak <p>Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Isi Materi <ol style="list-style-type: none"> 5. Penyusutan (<i>depresiasi</i>) asset tetap

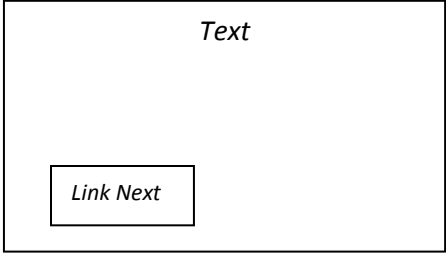
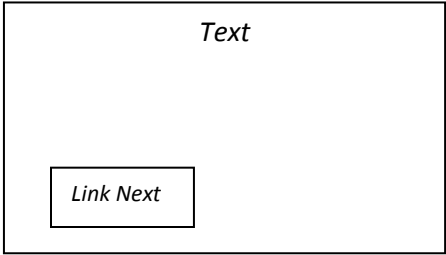
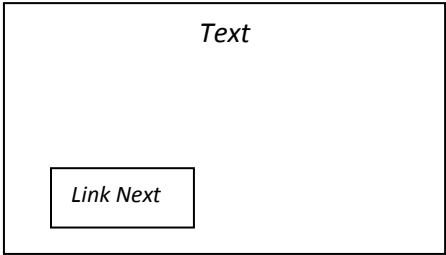
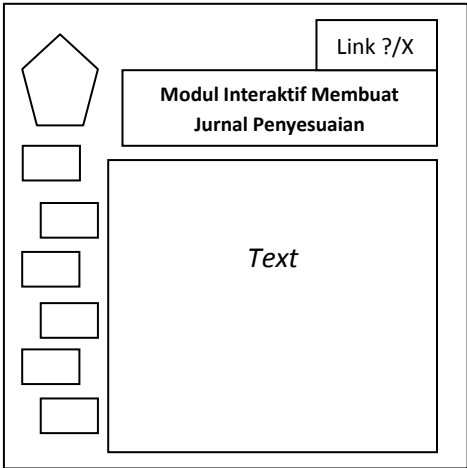
16.		<p>Audio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Backsound</i> <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu <i>flash</i> gerak <p>Teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Isi Materi <ol style="list-style-type: none"> 6. Perlengkapan yang digunakan
17.		<p>Audio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Backsound</i> <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu <i>flash</i> gerak <p>Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Isi Materi <ol style="list-style-type: none"> 7. Taksiran kerugian Piutang
18.		<p>Audio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Backsound</i> <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu <i>flash</i> gerak <p>Teks:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Petunjuk Setelah mempelajari Media Pembelajaran Interaktif ini, kita akan mencoba mengerjakan Evaluasi untuk mengetahui seberapa besar kita mengerti tentang materi yang telah disampaikan. 1. Klik terlebih dahulu tombol Start pada soal. 2. Pilihlah jawaban yang menurut anda paling benar <p>Selamat Mengerjakan ☺</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soal Jika anda sudah siap silakan klik tombol : <i>Starts</i>

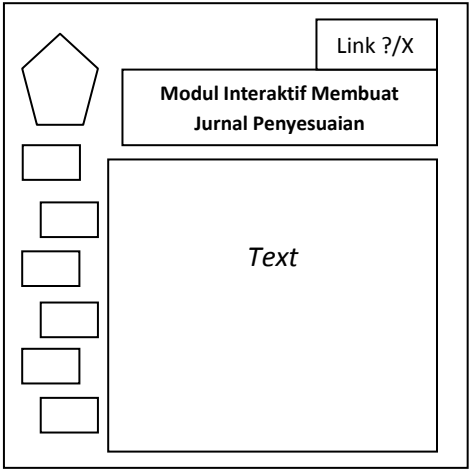
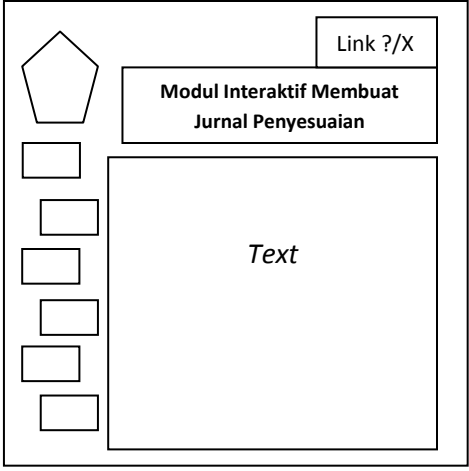
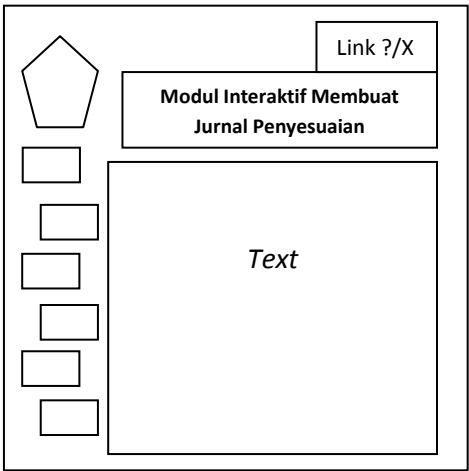
19.		<p>Audio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Backsound</i> <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu <i>flash</i> gerak <p>Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Masukkan nama Anda
20.		<p>Audio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Backsound</i> <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu <i>flash</i> gerak <p>Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soal 1 - Pilihan jawaban
21.		<p>Audio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Backsound <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu <i>flash</i> gerak <p>Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soal 2 - Pilihan jawaban
22.		<p>Audio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Backsound</i> <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu <i>flash</i> gerak <p>Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soal 3 - Pilihan jawaban

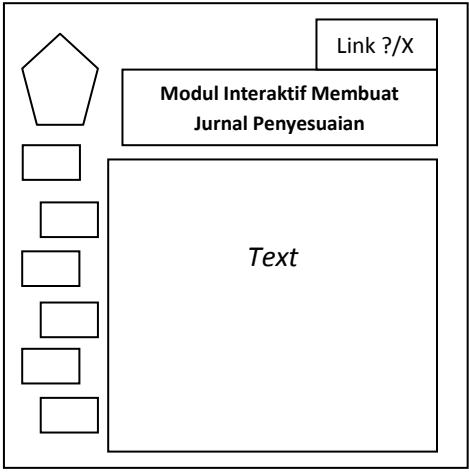
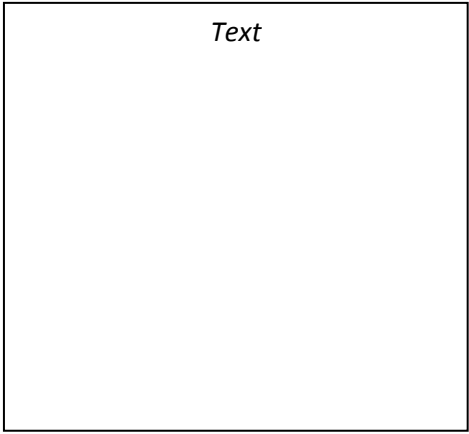
23.	<div>Text</div> <div>Link Next</div>	Audio : - Backsound Animasi: - Lampu <i>flash</i> gerak Teks : - Soal 4 - Pilihan jawaban
24	<div>Text</div> <div>Link Next</div>	Audio : - Backsound Animasi: - Lampu <i>flash</i> gerak Teks : - Soal 5 - Pilihan jawaban
25.	<div>Text</div> <div>Link Next</div>	Audio : - Backsound Animasi: - Lampu <i>flash</i> gerak Teks : - Soal 6 - Pilihan jawaban
26.	<div>Text</div> <div>Link Next</div>	Audio : - Backsound Animasi: - Lampu <i>flash</i> gerak Teks : - Soal 7 - Pilihan jawaban
28.	<div>Text</div> <div>Link Next</div>	Audio : - Backsound Animasi: - Lampu flash gerak Teks : - Soal 8 - Pilihan jawaban

29	<div>Text</div> <div>Link Next</div>	Audio : - Backsound Animasi: - Lampu <i>flash</i> gerak Teks : - Soal 9 - Pilihan jawaban
30.	<div>Text</div> <div>Link Next</div>	Audio : - Backsound Animasi: - Lampu <i>flash</i> gerak Teks : - Soal 10 - Pilihan jawaban
31.	<div>Text</div> <div>Link Next</div>	Audio : - Backsound Animasi: - Lampu <i>flash</i> gerak Teks : - Soal 11 - Pilihan jawaban
32.	<div>Text</div> <div>Link Next</div>	Audio : - Backsound Animasi: - Lampu <i>flash</i> gerak Teks : - Soal 12 - Pilihan jawaban
33.	<div>Text</div> <div>Link Next</div>	Audio : - Backsound Animasi: - Lampu <i>flash</i> gerak Teks : - Soal 13 - Pilihan jawaban

34.	<div>Text</div> <div>Link Next</div>	Audio : - Backsound Animasi: - Lampu <i>flash</i> gerak Teks : - Soal 14 - Pilihan jawaban
35.	<div>Text</div> <div>Link Next</div>	Audio : - Backsound Animasi: - Lampu <i>flash</i> gerak Teks : - Soal 15 - Pilihan jawaban
36.	<div>Text</div> <div>Link Next</div>	Audio : - Backsound Animasi: - Lampu <i>flash</i> gerak Teks : - Soal 16 - Pilihan jawaban
38.	<div>Text</div> <div>Link Next</div>	Audio : - Backsound Animasi: - Lampu <i>flash</i> gerak Teks : - Soal 17 - Pilihan jawaban
39.	<div>Text</div> <div>Link Next</div>	Audio : - Backsound Animasi: - Lampu <i>flash</i> gerak Teks : - Soal 18 - Pilihan jawaban

40.		<p>Audio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Backsound</i> <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu <i>flash</i> gerak <p>Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soal 19 - Pilihan jawaban
41.		<p>Audio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Backsound</i> <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu <i>flash</i> gerak <p>Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soal 20 - Pilihan jawaban
41.		<p>Audio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Backsound</i> <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu <i>flash</i> gerak <p>Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hasil Nilai (Skor Jawaban) <p>(Dengan gambar link home)</p>
48.		<p>Audio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Backsound</i> <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu <i>flash</i> gerak <p>Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Glossarium

49.		<p>Audio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Backsound</i> <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu <i>flash</i> gerak <p>Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Referensi
50.		<p>Audio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Backsound</i> <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu <i>flash</i> gerak <p>Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Profil
51.		<p>Audio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Backsound</i> <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu <i>flash</i> gerak <p>Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Petunjuk

52.		<p>Audio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Backsound</i> <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu <i>flash</i> gerak <p>Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apakah anda yakin ingin keluar? *ya *tidak
53.		<p>Audio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Backsound</i> <p>Animasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lampu <i>flash</i> gerak <p>Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Closing (Credit Title)</i>

**KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR SIKLUS AKUNTANSI
PERUSAHAAN JASA DAN DAGANG SEMESTER GENAP KELAS X JURUSAN
AKUNTANSI SMK N 1 PENGASIH**

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	<p>1.1 Menunjukkan keimanan sebagai rasa syukur dan keyakinan terhadap kebesaran Sang Pencipta karena menyadari keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya yang diatur oleh Sang Pencipta.</p> <p>1.2 Menyadari kebesaran Tuhan yang menciptakan alam semesta dan semua unsur di dalamnya.</p>
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	<p>2.1 Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang ilmu yang dipelajarinya.</p> <p>2.2 Menunjukkan perilaku ilmiah (disiplin, jujur, teliti, tanggung jawab, obyektif, kritis, kreatif, inovatif, santun, peduli dan ramah lingkungan) dalam melakukan pekerjaan sebagai bagian dari sikap ilmiah.</p> <p>2.3 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap kerja</p>
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan	<p>3.1 Menjelaskan pengertian , tujuan dan peran akuntansi</p> <p>3.2 Menjelaskan pihak-pihak yang membutuhkan</p>

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
<p>prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.</p>	<p>informasi akuntansi</p> <p>3.3 Menjelaskan profesi dan jabatan dalam akuntansi</p> <p>3.4 Menjelaskan bidang-bidang spesialisasi akuntansi</p> <p>3.5 Menjelaskan jenis dan bentuk badan usaha</p> <p>3.6 Menjelaskan tentang siklus Akuntansi</p> <p>3.7 Menjelaskan tahapan proses pencatatan siklus Akuntansi pada perusahaan jasa dan dagang</p> <p>3.8 Menjelaskan tentang jurnal penyesuaian</p> <p>3.9 Memahami konsep neraca lajur</p> <p>3.10 Menjelaskan konsep jurnal penutup</p>
<p>4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>	<p>4.1 Mengevaluasi peran akuntansi di berbagai usaha</p> <p>4.2 Mengklasifikasi berbagai pihak yang membutuhkan informasi berdasarkan jenis informasinya</p> <p>4.3 Mengklasifikasi berbagai profesi bidang akuntansi berdasarkan jabatannya</p> <p>4.4 Menggolongkan berbagai bidang spesialisasi akuntansi</p> <p>4.5 Mengklasifikasi jenis badan usaha berdasarkan bentuk badan usaha</p> <p>4.6 Melakukan langkah-langkah siklus Akuntansi perusahaan jasa dan dagang</p> <p>4.7 Membuat dan membukukan jurnal penyesuaian</p> <p>4.8 Menyusun neraca lajur</p>

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
	4.9 Menyusun laporan keuangan 4.10 Mencatat transaksi dan menyusun jurnal penutup

A. **KOMPETENSI DASAR** : 4.7 Membuat Jurnal Penyesuaian

B. **INDIKATOR** :

1. Memahami pengertian jurnal penyesuaian untuk perusahaan jasa dan dagang
2. Membuat jurnal penyesuaian untuk beban yang masih harus dibayar
3. Membuat jurnal penyesuaian untuk beban yang dibayar dimuka
4. Membuat jurnal penyesuaian untuk piutang pendapatan
5. Membuat jurnal penyesuaian untuk pendapatan diterima dimuka
6. Membuat jurnal penyesuaian untuk penyusutan aktiva tetap
7. Membuat jurnal penyesuaian untuk perlengkapan
8. Membuat jurnal penyesuaian untuk taksiran kerugian piutang

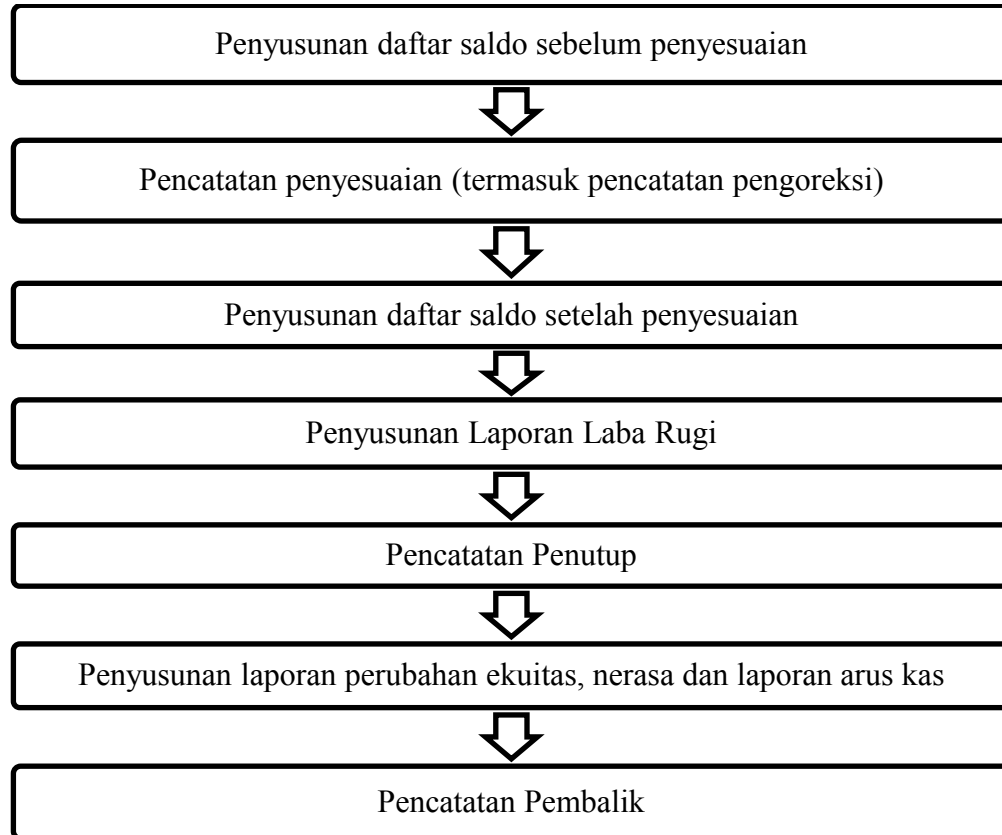
C. **TUJUAN PEMELAJARAN** :

1. Siswa dapat memahami pengertian jurnal penyesuaian untuk perusahaan jasa dan dagang
2. Siswa dapat membuat jurnal penyesuaian untuk beban yang masih harus dibayar
3. Siswa dapat membuat jurnal penyesuaian untuk beban dibayar dimuka (persekot)
4. Siswa dapat membuat jurnal penyesuaian untuk piutang pendapatan
5. Siswa dapat membuat jurnal penyesuaian untuk pendapatan diterima dimuka
6. Siswa dapat membuat jurnal penyesuaian untuk penyusutan aktiva tetap
7. Siswa dapat membuat jurnal penyesuaian untuk perlengkapan
8. Siswa dapat membuat jurnal penyesuaian untuk taksiran kerugian piutang

MATERI JURNAL PENYESUAIAN

A. Siklus Akuntansi Akhir Periode

Gambar 1. Siklus Akuntansi Akhir Periode



B. Pengertian Penyesuaian

Neraca Saldo sebagai data untuk menyusun laporan keuangan tidak semua saldo akun-akunnya menunjukkan keadaan yang sebenarnya, sehingga perlu diadakan pencatatan penyesuaian yaitu dengan penyusunan Jurnal Penyesuaian (*adjusting journal entries*) untuk menyesuaikan akun yang tidak menunjukkan saldo yang seharusnya. data buku besar.

Jurnal Penyesuaian adalah pencatatan akuntansi pada akhir periode agar laporan keuangan menyajikan informasi yang sesungguhnya terjadi.

Jurnal Penyesuaian (*adjusting entries*) dibuat dalam buku jurnal umum, diperlukan untuk menyesuaikan akun-akun yang tidak menunjukkan saldo yang seharusnya. Berikut ini transaksi atau keadaan yang memerlukan jurnal penyesuaian dan cara-cara pembuatan jurnal yang diperlukan.

C. Dasar Pencatatan Jurnal Penyesuaian

Dua hal yang menjadikan jurnal penyesuaian diperlukan, yaitu:

1. Ketentuan PABU (Prinsip-prinsip Akuntansi Berterima Umum)

a. Basis Accrual (*accrual basis*)

Akuntansi menggunakan “dasar waktu” dalam pengakuan beban dan pendapatan, bukan menggunakan “dasar kas” (*cash basis*).

b. Alokasi Kos (*cost allocation*) atau Penandingan Beban dengan Pendapatan (*proper matching between cost with revenue*)

c. Konservatisme (*conservatism*)

d. Analisis biaya dengan manfaat (*cost vs benefit analysis*)

2. Koreksi Kesalahan Pencatatan (*correcting entries*) yang baru ditemukan diakhir periode

D. Jenis-Jenis Penyesuaian berdasarkan PABU

Pada umumnya terdapat beberapa pos yang dapat dijabarkan dalam beberapa contoh berikut ini:

1. Beban yang masih harus dibayar (utang beban),
2. Beban dibayar dimuka (persekot),
3. Piutang pendapatan (pendapatan yang masih harus diterima),
4. Pendapatan diterima dimuka (utang), yaitu pendapatan yang sudah diterima tetapi sebenarnya sebagian pendapatan itu untuk periode berikutnya.
5. Penyusutan (depresiasi),
6. Perlengkapan yang digunakan,
7. Taksiran kerugian piutang

1. Beban yang masih harus dibayar (*accrued expense*)

Dalam neraca saldo 31 Desember 2013, akun Utang Bank menunjukkan saldo Rp 100.000.000. Bank menetapkan bunga 2,5% sebulan atas sisa pinjaman. Apabila bunga dibayar bersama angsuran tiap tanggal 1 bulan berikutnya, bunga untuk bulan Desember 2013 sebesar $2,5\% \times \text{Rp } 100.000.000 = \text{Rp } 2.500.000$, baru dibayarkan dan dicatat pada bulan Januari 2010. Artinya, belum diakui (dicatat) sebagai beban bunga periode 2013. Bunga untuk bulan Desember 2013 walaupun belum dibayar, harus diakui sebagai beban untuk periode 2013. Oleh karena itu, pada tanggal 31 Desember 2013 dibuat jurnal penyesuaian sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Debet (Rp)		Kredit (Rp)	
Des	31	Beban Bunga Utang Bunga	2.500.000 -	00	- 2.500.000	00

Masalah beban yang harus dibayar dicatat dengan jurnal penyesuaian seperti beban bunga di atas, bisa juga terjadi pada beban gaji, beban listrik dan telepon atau beban-beban lainnya.

2. Beban yang dibayar dimuka (*prepaid expense*)

Pada tanggal 1 Maret 2009 perusahaan mengeluarkan kas sebesar Rp 36.000.000 untuk sewa gudang kantor selama 3 tahun. Dari jumlah pengeluaran kas pada transaksi tersebut, jumlah yang harus diakui sebagai beban sewa periode 2009 adalah sewa untuk masa 10 bulan (1 Maret - 31 Desember 2009) atau sebesar $10/36 \times \text{Rp } 36.000.000 = \text{Rp } 10.000.000$. Sisanya sebesar Rp 26.000.000 harus diakui sebesar beban sewa periode 2010, 2011 dan 2012. Dengan kata lain, pada tanggal 31 Desember 2009 terdapat sewa yang dibayar dimuka sebesar Rp 26.000.000. Oleh karena itu, pada tanggal 31 Desember 2009 harus dibuat ayat jurnal penyesuaian untuk mencatat pengakuan beban sewa periode 2009.

a. Jika dicatat sebagai asset/harta

Akun yang digunakan untuk mencatat transaksi pembayaran sewa pada tanggal 1 Maret 2009 adalah Sewa Dibayar di Muka sebesar Rp 36.000.000. Pada tanggal 31 Desember 2009 akun tersebut bersaldo debit Rp 36.000.000. Jumlah tersebut tidak menunjukkan saldo yang seharusnya, sebab dalam periode 2009 masa sewa sudah dilewati 10 bulan atau seharga Rp 10.000.000. Artinya di dalam saldo akun Sewa Dibayar di Muka pada tanggal 31 Desember 2009 terkandung jumlah yang telah lewat waktu sebesar Rp 10.000.000. Jumlah tersebut harus diakui (dicatat) sebagai beban periode 2009, yaitu dengan membuat jurnal penyesuaian sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Debet (Rp)		Kredit (Rp)	
Des	31	Beban Sewa Sewa dibayar dimuka	10.000.000	00	-	
			-		10.000.000	00

Setelah posting jurnal penyesuaian di atas, dalam buku besar akan tampak sebagai berikut:

Sewa Dibayar di Muka

Sewa Dibayar di Muka

1/3	36.000.000	31/12	10.000.000	→	10.000.000	
-----	------------	-------	------------	---	------------	--

b. Jika dicatat sebagai beban

Dengan cara ini, akun yang digunakan untuk mencatat transaksi pembayaran sewa adalah akun Beban Sewa. Pengeluaran kas tanggal 1 Maret 2009 untuk sewa kantor sebesar Rp 36.000.000, dicatat debit akun Beban Sewa dan kredit akun Kas. Akibatnya, akun yang muncul dalam nearca saldo 31 Desember 2009 adalah akun Beban Sewa dengan saldo debit sebesar Rp 36.000.000. Jumlah tersebut tidak menunjukkan beban sewa periode 2009 yaitu Rp 10.000.000. Artinya, di dalam saldo akun Beban Sewa per 31 Desember 2009 terkandung jumlah beban sewa untuk periode yang akan datang (sewa dibayar dimuka) sebesar Rp 26.000.000. Jumlah tersebut harus dipindahkan ke dalam akun Sewa Dibayar di Muka dengan jurnal sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Debet (Rp)		Kredit (Rp)	
Des	31	Sewa dibayar dimuka Beban Sewa	26.000.000 -	00	- 26.000.000	00

Setelah posting jurnal penyesuaian di atas, dalam buku besar akan tampak sebagai berikut:

Beban Sewa			Beban Sewa		
1/3	31/12	26.000.000	26.000.000		
36.000.000					

3. Penghasilan yang masih harus diterima (*accrued income*)

Pada tanggal 1 Februari 2009, PT BARU menyewakan sebagian dari gudang kantornya seharga Rp 1.000.000 per bulan. Sewa dibayar di belakang tiap 3 bulan sekali, yaitu pada tiap tanggal 1 bulan Mei, Agustus, November dan Februari.

Dari data contoh di atas, pendapatan sewa yang harus diakui PT BARU dalam tahun 2009 sebesar Rp 11.000.000 (11 bulan). Sementara pendapatan sewa yang diterima dalam tahun 2009 sebesar Rp 9.000.000, yaitu sewa yang diterima pada tanggal 1 Mei, 1 Agustus dan 1 November masing-masing Rp 3.000.000. Sewa untuk bulan November dan Desember 2009 akan diterima pada tanggal 1 Februari 2010. Artinya, pada tanggal 31 Desember 2009 terdapat pendapatan sewa yang masih harus diterima sebesar Rp 2.000.000. Jumlah tersebut pada tanggal 31 Desember 2009 dicatat dalam jurnal penyesuaian sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Debet (Rp)		Kredit (Rp)	
Des	31	Sewa yang masih harus diterima Pendapatan Sewa	2.000.000 -	00	- 2.000.000	00

4. Penghasilan yang diterima di muka (*deffered income*)

Penghasilan diterima di muka adalah penghasilan yang sudah diterima dalam suatu periode, tetapi harus diakui sebagai penghasilan pada periode yang akan datang. Misalnya perusahaan yang melakukan kegiatan usaha menyewakan rumah, pada tanggal 1 April 2009 menerima pembayaran sewa untuk masa 1 (satu) tahun sebesar Rp 12.000.000

Pendapatan sewa Rp 12.000.000 pada contoh diatas, untuk masa satu 1 tahun atau 12 bulan (1 April 2009 - 1 April 2010). Sampai dengan 31 Desember 2009, masa sewa sudah dijalani (dilewati) selama 9 bulan (1 April – 31 Desember 2009). Artinya, pendapatan yang harus diakui dalam periode 2009 adalah $9/12 \times \text{Rp } 12.000.000 = \text{Rp } 9.000.000$. Sisanya sebesar Rp 3.000.000 adalah pendapatan sewa yang harus diakui sebagai pendapatan periode 2010.

Jurnal penyesuaian yang diperlukan pada tanggal 31 Desember 2009, bergantung pada pencatatan pada saat terjadi transaksi penerimaan kas untuk sewa pada tanggal 1 April 2009. Ada dua kemungkinan pencatatan yang dapat dilakukan saat terjadi penerimaan kas untuk pendapatan, yaitu sebagai berikut:

a. Dicatat sebagai pendapatan

Transaksi yang terjadi pada tanggal 1 April 2009 pada contoh di atas, dicatat debit akun Kas dan kredit Pendapatan Sewa masing-masing Rp 12.000.000. Pada tanggal 31 Desember 2009 saldo akun Pendapatan Sewa kredit Rp 12.000.000. Jumlah tersebut tidak menunjukkan pendapatan sewa untuk periode 2009 yang seharusnya yaitu sebesar Rp 9.000.000 (9 bulan). Dengan kata lain, dalam saldo akun Pendapatan Sewa pada tanggal 31 Desember 2009, terdapat pendapatan sewa untuk periode 2010 sebesar Rp 3.000.000. Jumlah tersebut harus dipindahkan ke dalam akun Sewa Diterima di Muka dengan jurnal penyesuaian sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Debet (Rp)		Kredit (Rp)	
D es	31	Pendapatan Sewa Sewa diterima dimuka	3.000.000 -	00	- 3.000.000	00

Setelah posting jurnal penyesuaian di atas, dalam buku besar akan tampak sebagai berikut:

Sewa Diterima di Muka			Pendapatan Sewa	
	31/12	←	3.000.000	1/4 12.000.000
	3.000.000			

b. Dicatat sebagai utang

Transaksi penerimaan kas Rp 12.000.000 pada tanggal 1 April 2009 pada contoh di atas, dicatat debit akun Kas dan kredit akun Sewa Diterima di Muka (akun Utang). Pada tanggal; 31 Desember 2009 saldo akun Sewa Diterima di Muka kredit Rp 12.000.000. Dalam jumlah tersebut, Rp 9.000.000 sudah menjadi pendapatan sewa periode 2009 karena sudah lewat waktu 9 bulan atau seharga Rp 9.000.000. Jumlah tersebut harus dipindahkan dari akun Sewa Diterima di Muka ke dalam akun Pendapatan Sewa. Jurnal penyesuaian yang dibuat tanggal 31 Desember 2009 sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Debet (Rp)		Kredit (Rp)	
Des	31	Sewa diterima dimuka Pendapatan Sewa	9.000.000	00	-	
			-		9.000.000	00

Setelah posting jurnal penyesuaian di atas, dalam buku besar akan tampak sebagai berikut:

Pendapatan Sewa			Sewa Diterima di Muka	
	31/12	9.000.000 ←	9.000.000	1/4 12.000.000

5. Penyusutan (depresiasi) asset tetap

Asset tetap merupakan harta yang dimiliki perusahaan untuk digunakan dalam jangka waktu lama atau lebih dari 1 periode. Asset tetap yang telah digunakan nilainya akan menurun. Penurunan nilai asset tetap merupakan suatu kerugian yang harus dicatat sebagai penyesuaian. Perusahaan pada setiap akhir periode harus mencatat pengakuan beban depresiasi atau beban penyusutan tersebut. Misalnya, informasi yang tersedia menunjukkan bahwa beban depresiasi/penyusutan Peralatan untuk periode bulan Desember 2009 adalah sebesar Rp.1.400.000,-.

Penurunan nilai Peralatan tersebut dicatat dikredit dalam Akun Akumulasi Penyusutan dan di debet Beban Penyusutan. Ayat jurnal untuk mencatat beban depresiasi (beban penyusutan) adalah:

Tanggal		Keterangan	Debet (Rp)		Kredit (Rp)	
Des	31	Beban Penyusutan Peralatan Akumulasi Penyusutan Peralatan	1.400.000 -	00	- 1.400.000	00

Dalam akun buku besar akun Peralatan tetap menunjukkan harga perolehannya. Sementara akun Akumulasi Penyusutan Peralatan merupakan *contra account* dari akun Peralatan. Artinya, dalam neraca diperlakukan sebagai pengurang harga perolehan peralatan.

6. Perlengkapan yang digunakan

Perlengkapan adalah bahan-bahan yang dibeli dengan maksud untuk digunakan dalam operasi perusahaan, tidak untuk dijual kembali. Perlengkapan akan dicatat dan dilaporkan sebesar harga belinya. Apabila selama periode akuntansi, perusahaan tidak melakukan pencatatan pemakaian perlengkapan, maka pada akhir periode perlu dilakukan perhitungan fisik atas perlengkapan yang masih tersisa sehingga dapat ditentukan jumlah perlengkapan yang terpakai pada periode yang bersangkutan. Jumlah pemakaian perlengkapan tersebut kemudian dicatat dalam buku melalui ayat jurnal penyesuaian.

Misalnya, akun Perlengkapan dalam neraca saldo 31 Desember 2009 menunjukkan saldo Rp 6.300.000. Jumlah tersebut menunjukkan perlengkapan yang disediakan untuk dipakai dalam periode tersebut. Sisa perlengkapan 31 Desember 2009 seharga Rp 1.500.000. Perlengkapan yang habis dipakai dalam periode 2009 seharga Rp 6.300.000 – Rp 1.500.000 = Rp 4.800.000. Jumlah tersebut merupakan beban perlengkapan untuk periode 2009, sehingga harus dipindahkan dari akun Perlengkapan ke dalam akun Beban Perlengkapan. Jurnal penyesuaian yang diperlukan sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Debet (Rp)		Kredit (Rp)	
Des	31	Beban Perlengkapan Perlengkapan	4.800.000 -	00	- 4.800.000	00

Setelah posting jurnal penyesuaian di atas, dalam buku besar akan tampak sebagai berikut:

Perlengkapan				Beban Perlengkapan	
6.300.000	31/12	4.800.000	→	4.800.000	

Setelah penyesuaian, akun Perlengkapan menunjukkan saldo debet sebesar Rp 1.500.000. Artinya, sama dengan harga perlengkapan yang tersisa. Sementara jumlah Beban Perlengkapan periode 2009 adalah sebesar Rp 4.800.000.

7. Taksiran Kerugian Piutang

Piutang merupakan kewajiban pihak luar kepada perusahaan. Kemungkinan pihak luar tidak membayar kepada perusahaan selalu ada. Berdasarkan hal tersebut, maka perusahaan harus membuat akun piutang yang diperkirakan tidak dapat tertagih.

Contohnya karena kondisi perekonomian memburuk 10% dari jumlah piutang tidak dapat tertagih.

Contoh soal:

Pada 31 Desember 2013 di neraca saldo terdapat akun piutang Rp30.000.000. Perusahaan memperkirakan piutang yang tidak dapat ditagih Rp5.000.000. Buat Jurnal penyesuaian yang diperlukan!

Penyelesaian:

a. Bila dicatat menggunakan metode langsung

Jurnal penyesuaian, 31 Desember 2013:

Beban kerugian piutang Rp5.000.000

Piutang

Rp5.000.000

b. Bila dicatat menggunakan metode tidak langsung

Jurnal penyesuaian, 31 Desember 2013:

Beban kerugian piutang Rp5.000.000

Cadangan Kerugian Piutang Rp5.000.000

Soal dan Jawaban

1. Saldo akun-akun di neraca saldo merupakan representasi dari saldo yang berada di (B)
 - a. Jurnal
 - b. Buku besar
 - c. Persamaan dasar akuntansi
 - d. Laporan Keuangan
 - e. Neraca lajur
2. Konsep *accrual basis* adalah.....(E)
 - a. Pengakuan beban berdasarkan kas.
 - b. Beban dan pendapatan yang memiliki keterkaitan langsung ditandingkan pada periode yang sama.
 - c. Akuntansi yang segera mengakui rugi yang kemungkinan besar terjadi.
 - d. Pencatatan yang dilakukan atas dasar kepraktisan.
 - e. Pengakuan beban dan pendapatan berdasarkan basis waktu.
3. Pendapatan yang masih harus diterima adalah.....(C)
 - a. Pendapatan suatu perusahaan pada periode yang akan datang.
 - b. Pengakuan pendapatan yang lupa dicatat.
 - c. Pendapatan yang sudah terjadi dan bisa diakui tetapi belum dicatat.
 - d. Pendapatan yang belum terjadi dan mungkin akan diterima perusahaan.
 - e. Pengakuan pendapatan perusahaan yang mungkin akan terjadi.
4. Rekening perlengkapan (supplies) di neraca saldo memperlihatkan jumlah Rp 1.200.000. Persediaan perlengkapan yang tersisa pada tanggal 31 Desember 2012 seharga Rp 300.000. Jurnal penyesuaiannya pada tanggal 31 Desember 2012 adalah.....(A)

a. Beban perlengkapan	Rp 900.000	
Perlengkapan		Rp 900.000
b. Beban perlengkapan	Rp 300.000	
Perlengkapan		Rp 300.000
c. Beban perlengkapan	Rp 1.200.000	
Akumulasi penyusutan perlengkapan		Rp 1.200.000
d. Beban perlengkapan	Rp 900.000	
Akumulasi penyusutan perlengkapan		Rp 900.000
e. Perlengkapan	Rp 300.000	
Beban perlengkapan		Rp 300.000
5. Suatu perusahaan mempunyai rekening Peralatan di neraca saldo sebelum penyesuaian tanggal 31 Desember 2012 sebesar Rp 190.000.000 dan penyusutan ditetapkan 10% pertahun. Jurnal penyesuaian yang diperlukan adalah.....(C)

a. Beban penyusutan peralatan	Rp 1.900.000	
Akumulasi penyusutan peralatan		Rp 1.900.000
b. Peralatan	Rp 190.000.000	
Kas		Rp 190.000.000

- c. Beban penyusutan peralatan Rp 19.000.000
 Akumulasi penyusutan peralatan Rp 19.000.000
- d. Beban peralatan Rp 19.000.000
 Peralatan Rp 19.000.000
- e. Akumulasi penyusutan peralatan Rp 19.000.000
 Beban penyusutan peralatan Rp 19.000.000
6. Pada tanggal 1 Mei 2012 Tuan Afandi menerima uang sewa bangunan untuk 1 tahun sebesar Rp 6.000.000 dan penerimaan tersebut dicatat sebagai pendapatan sewa. Jurnal penyesuaian yang diperlukan pada tanggal 31 Desember 2012 adalah.....(A)
- a. Pendapatan Sewa Rp 2.000.000
 Sewa diterima dimuka Rp 2.000.000
- b. Sewa diterima dimuka Rp 2.000.000
 Pendapatan Sewa Rp 2.000.000
- c. Pendapatan Sewa Rp 4.000.000
 Sewa diterima dimuka Rp 4.000.000
- d. Sewa diterima dimuka Rp 4.000.000
 Pendapatan Sewa Rp 4.000.000
- e. Pendapatan Sewa Rp 6.000.000
 Sewa diterima dimuka Rp 6.000.000
7. Suatu perusahaan membayar gaji karyawan seminggu sekali (6 hari kerja) setiap hari Sabtu sebesar Rp 3.000.000,00. Sabtu terakhir tanggal 28 Desember 2013. Jurnal penyesuaiannya pada tanggal 31 Desember 2013 adalah.....(B)
- a. Beban gaji Rp 1.000.000
 Kas Rp 1.000.000
- b. Beban gaji Rp 1.000.000
 Hutang gaji Rp 1.000.000
- c. Beban gaji Rp 2.000.000
 Hutang gaji Rp 2.000.000
- d. Hutang gaji Rp 2.000.000
 Beban gaji Rp 2.000.000
- e. Hutang gaji Rp 1.000.000
 Kas Rp 1.000.000
8. Pada tanggal 1 April 2012 membayar sewa kantor Rp 6.000.000 untuk 2 tahun (1 April 2012 – 31 Maret 2014) dicatat dalam rekening sewa dibayar dimuka. Jurnal penyesuaiannya pada tanggal 31 Desember 2012 adalah.....(C)
- a. Sewa dibayar dimuka Rp 6.000.000
 Kas Rp 6.000.000
- b. Sewa dibayar dimuka Rp 3.750.000
 Beban sewa Rp 3.750.000

- | | | | |
|----|---------------------|--------------|--------------|
| c. | Beban sewa | Rp 2.250.000 | |
| | Sewa dibayar dimuka | | Rp 2.250.000 |
| d. | Beban sewa | Rp 2.250.000 | |
| | Kas | | Rp 2.250.000 |
| e. | Sewa dibayar dimuka | Rp 2.250.000 | |
| | Beban sewa | | Rp 2.250.000 |
9. Perusahaan menyimpan uang di Bank BCA Rp 50.000.000 pada tanggal 1 Oktober 2012. Bunga 12% per tahun diterima setiap 1 Maret dan 1 September. Bagaimana jurnal penyesuaian untuk tanggal 31 Desember 2012? (D)
- | | | | |
|----|---------------------------------|--------------|--------------|
| a. | Kas | Rp 6.000.000 | |
| | Pendapatan Bunga | | Rp 6.000.000 |
| b. | Bunga yang masih harus diterima | Rp 4.500.000 | |
| | Pendapatan Bunga | | Rp 4.500.000 |
| c. | Pendapatan bunga | Rp 1.500.000 | |
| | Bunga yang masih harus diterima | | Rp 1.500.000 |
| d. | Bunga yang masih harus diterima | Rp 1.500.000 | |
| | Pendapatan Bunga | | Rp 1.500.000 |
| e. | Pendapatan bunga | Rp 4.500.000 | |
| | Bunga yang masih harus diterima | | Rp 4.500.000 |
10. Suatu perusahaan mempunyai rekening Kendaraan di neraca saldo sebelum penyesuaian tanggal 31 Desember 2012 sebesar Rp 210.000.000 dan penyusutan ditetapkan 10% per tahun. Jurnal penyesuaian yang diperlukan untuk mencatat penyusutan kendaraan adalah..... (C)
- | | | | |
|----|--------------------------------|----------------|----------------|
| a. | Beban penyusutan peralatan | Rp 2.100.000 | |
| | Akumulasi penyusutan peralatan | | Rp 2.100.000 |
| b. | Peralatan | Rp 210.000.000 | |
| | Kas | | Rp 210.000.000 |
| c. | Beban penyusutan peralatan | Rp 21.000.000 | |
| | Akumulasi penyusutan peralatan | | Rp 21.000.000 |
| d. | Beban peralatan | Rp 21.000.000 | |
| | Peralatan | | Rp 21.000.000 |
| e. | Akumulasi penyusutan peralatan | Rp 21.000.000 | |
| | Beban penyusutan peralatan | | Rp 21.000.000 |
11. Pada tanggal 1 Maret 2012 Tuan Donny menerima uang sewa bangunan untuk 1 tahun sebesar Rp 7.200.000 dan penerimaan tersebut dicatat sebagai Sewa diterima dimuka. Jurnal penyesuaian yang diperlukan pada tanggal 31 Desember 2012 adalah.....(B)
- | | | | |
|----|----------------------|--------------|--------------|
| a. | Pendapatan Sewa | Rp 1.200.000 | |
| | Sewa diterima dimuka | | Rp 1.200.000 |
| b. | Sewa diterima dimuka | Rp 6.000.000 | |

- | | | |
|----|----------------------|--------------|
| | Pendapatan Sewa | Rp 6.000.000 |
| c. | Pendapatan Sewa | Rp 6.000.000 |
| | Sewa diterima dimuka | Rp 6.000.000 |
| d. | Sewa diterima dimuka | Rp 1.200.000 |
| | Pendapatan Sewa | Rp 1.200.000 |
| e. | Pendapatan Sewa | Rp 7.200.000 |
| | Sewa diterima dimuka | Rp 7.200.000 |
12. Suatu perusahaan pada akhir periode 31 Desember 2012 memiliki saldo akun Beban Iklan sebesar Rp 2.000.000 dan diketahui masih memiliki biaya iklan yang belum dibayar sebesar Rp 750.000,00. Jurnal penyesuaian yang dibuat perusahaan pada tanggal 31 Desember 2013 adalah.....(A)
- | | | |
|----|--------------|--------------|
| a. | Beban iklan | Rp 750.000 |
| | Hutang Iklan | Rp 750.000 |
| b. | Beban iklan | Rp 750.000 |
| | Kas | Rp 750.000 |
| c. | Beban iklan | Rp 2.000.000 |
| | Hutang iklan | Rp 2.000.000 |
| d. | Hutang iklan | Rp 750.000 |
| | Beban iklan | Rp 750.000 |
| e. | Hutang iklan | Rp 750.000 |
| | Kas | Rp 750.000 |
13. Perusahaan menyimpan uang di Bank BNI Rp 60.000.000 pada tanggal 1 Oktober 2012. Bunga 12% per tahun diterima setiap 1 Maret dan 1 September. Bagaimana jurnal penyesuaian untuk tanggal 31 Desember 2012? (D)
- | | | |
|----|---------------------------------|--------------|
| a. | Kas | Rp 7.200.000 |
| | Pendapatan Bunga | Rp 7.200.000 |
| b. | Bunga yang masih harus diterima | Rp 6.000.000 |
| | Pendapatan Bunga | Rp 6.000.000 |
| c. | Pendapatan bunga | Rp 1.800.000 |
| | Bunga yang masih harus diterima | Rp 1.800.000 |
| d. | Bunga yang masih harus diterima | Rp 1.800.000 |
| | Pendapatan Bunga | Rp 1.800.000 |
| e. | Pendapatan bunga | Rp 6.000.000 |
| | Bunga yang masih harus diterima | Rp 6.000.000 |
14. Rekening perlengkapan di neraca saldo menunjukkan saldo debit sebesar Rp 2.500.000. Persediaan perlengkapan yang tersisa pada tanggal 31 Desember 2011 seharga Rp 1.500.000. Jurnal penyesuaian yang dibuat perusahaan pada tanggal 31 Desember 2011 adalah.....(B)
- | | | |
|----|--------------------|--------------|
| a. | Beban perlengkapan | Rp 1.500.000 |
| | Perlengkapan | Rp 1.500.000 |

- | | | | |
|----|-----------------------------------|--------------|--------------|
| b. | Beban perlengkapan | Rp 1.000.000 | |
| | Perlengkapan | | Rp 1.000.000 |
| c. | Beban perlengkapan | Rp 1.500.000 | |
| | Akumulasi penyusutan perlengkapan | | Rp 1.500.000 |
| d. | Beban perlengkapan | Rp 1.000.000 | |
| | Akumulasi penyusutan perlengkapan | | Rp 1.000.000 |
| e. | Perlengkapan | Rp 1.500.000 | |
| | Beban perlengkapan | | Rp 1.500.000 |
15. Di bawah ini merupakan akun-akun yang membutuhkan penyesuaian pada akhir periode adalah, *kecuali*.....(D)
- Beban yang masih harus dibayar
 - Penghasilan/pendapatan yang masih harus diterima
 - Penghasilan/pendapatan yang diterima dimuka
 - Penyusutan perlengkapan
 - Kerugian piutang
16. Beban dibayar dimuka adalah.....(E)
- Beban untuk satu periode, tetapi sampai dengan akhir periode belum dilakukan pembayaran.
 - Beban untuk satu periode, tetapi sampai dengan akhir periode realisasi pembayarannya belum dilakukan.
 - Beban yang harus dicatat perusahaan berdasarkan kepraktisan untuk membantu bisnis.
 - Pengeluaran yang belum terjadi pada suatu periode yang merupakan beban yang seharusnya sudah dibayar perusahaan.
 - Pengeluaran yang sudah terjadi pada suatu periode yang merupakan beban periode di masa datang.
17. Jurnal penyesuaian adalah.....(C)
- Pencatatan transaksi suatu perusahaan dalam suatu periode tertentu.
 - Pencatatan akuntansi pada awal periode agar laporan keuangan menyajikan informasi yang sesungguhnya.
 - Pencatatan akuntansi pada akhir periode agar laporan keuangan menyajikan informasi yang sesungguhnya.
 - Pencatatan harian secara kronologis (menurut tanggal) mengenai angka-angka dan fakta setiap transaksi.
 - Pencatatan mengenai transaksi yang berhubungan dengan akun riil.
18. Beban yang masih harus dibayar adalah.....(D)
- Beban yang sudah diakui oleh perusahaan.
 - Beban yang sudah dibayar oleh perusahaan.
 - Beban penyusutan aktiva tetap yang terjadi di perusahaan yang harus diakui perusahaan pada akhir periode.

- d. Beban untuk suatu periode, tetapi sampai dengan akhir-akhir periode realisasi pembayarannya belum dilakukan.
 - e. Beban yang harus dicatat perusahaan berdasarkan kepraktisan untuk membantu bisnis.
19. Aktiva tetap perlu disusutkan karena.....(A)
- a. Nilai aktiva tetap akan menyusut seiring dengan waktu dan pemakaian.
 - b. Sesuai ketentuan perusahaan.
 - c. Aktiva tetap mempunyai masa manfaat yang lama.
 - d. Untuk menentukan beban perusahaan.
 - e. Untuk mengetahui besar peralatan yang habis karena pemakaian.
20. Ketentuan PABU yang menjadikan jurnal penyesuaian diperlukan adalah....(B)
- a. Kesatuan usaha, kontinuitas usaha dan basis akrual.
 - b. Basis akrual, konservatisme dan analisis biaya dan manfaat.
 - c. Penggunaan unit moneter, konservatisme dan analisis biaya dan manfaat.
 - d. Pengungkapan yang sepenuhnya, alokasi kos dan konservatisme.
 - e. Basis akrual, kesatuan usaha dan periode waktu.

LAMPIRAN 5

UJI COBA INSTRUMEN

- a. Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Motivasi sebelum Menggunakan Media
- b. Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Motivasi Setelah Menggunakan Media

a. Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Motivasi sebelum Menggunakan Media

Tabel Data Instrumen Motivasi Belajar Sebelum Menggunakan Modul Interaktif

No	Butir Pernyataan															Jml
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	50
2	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	52
3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	43
4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	51
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
6	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	55
7	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	52
8	3	4	3	3	2	3	3	4	2	4	4	3	3	2	3	46
9	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	49
10	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	54
11	3	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	46
12	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	47
13	3	4	2	4	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	47
14	3	3	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	2	4	44
15	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	55
16	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	55
17	3	4	3	4	2	3	3	4	2	4	4	3	3	2	3	47
18	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	48
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	58
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
21	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	56
22	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	54
23	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	51
24	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	52
25	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	57
26	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	53
27	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	42
28	3	4	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	44
29	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	56
30	4	4	2	3	2	4	3	4	2	4	4	2	4	2	4	48
31	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	53
32	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	59

a) Uji Validitas

Butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Butir 1	0,640	0,355	VALID
Butir 2	0,469	0,355	VALID
Butir 3	0,589	0,355	VALID
Butir 4	0,537	0,355	VALID
Butir 5	0,833	0,355	VALID
Butir 6	0,735	0,355	VALID
Butir 7	0,651	0,355	VALID
Butir 8	0,567	0,355	VALID
Butir 9	0,833	0,355	VALID
Butir 10	0,407	0,355	VALID
Butir 11	0,489	0,355	VALID
Butir 12	0,589	0,355	VALID
Butir 13	0,640	0,355	VALID
Butir 14	0,833	0,355	VALID
Butir 15	0,718	0,355	VALID

Keterangan: Butir pernyataan dinyatakan valid apabila r_{hitung} lebih dari r_{tabel} yaitu 0,355.

b) Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	32	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	32	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.898	15

- Koefisien Alpha sebesar 0,898 sehingga instrumen Motivasi Belajar Sebelum menggunakan modul interaktif dinyatakan tingkat reliabilitasnya “Sangat Kuat”.

b. Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Motivasi Setelah Menggunakan Media

Tabel Data Instrumen Motivasi Belajar Setelah Menggunakan Modul Interaktif

No	Butir Pernyataan															Jml
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	57
2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	56
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	46
4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	52
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	59
7	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	53
8	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	52
9	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	54
10	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	55
11	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	50
12	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	46
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	44
14	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	47
15	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	56
16	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	58
17	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	52
18	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	46
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	58
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
21	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58
22	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	55
23	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	56
24	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	54
25	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58
26	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	58
27	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	47
28	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	52
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	59
30	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	4	55
31	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	55
32	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	58

a) Uji Validitas

Butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Butir 1	0,699	0,355	VALID
Butir 2	0,836	0,355	VALID
Butir 3	0,711	0,355	VALID
Butir 4	0,588	0,355	VALID
Butir 5	0,458	0,355	VALID
Butir 6	0,789	0,355	VALID
Butir 7	0,546	0,355	VALID
Butir 8	0,606	0,355	VALID
Butir 9	0,769	0,355	VALID
Butir 10	0,846	0,355	VALID
Butir 11	0,669	0,355	VALID
Butir 12	0,468	0,355	VALID
Butir 13	0,495	0,355	VALID
Butir 14	0,689	0,355	VALID
Butir 15	0,789	0,355	VALID

Keterangan: Butir pernyataan dinyatakan valid apabila r_{hitung} lebih dari r_{tabel} yaitu 0,355.

b) Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	32	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	32	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.905	15

- Koefisien Alpha sebesar 0,905 sehingga instrumen Motivasi Belajar Sebelum menggunakan modul interaktif dinyatakan tingkat reliabilitasnya “Sangat Kuat”.

LAMPIRAN

Dokumentasi dan Surat Keterangan

- a. Dokumentasi
- b. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

DOKUMENTASI

a) Dokumentasi Pengenalan Media Pembelajaran di Kelas





PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO

**DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 1 PENGASIH**

Jl. Kawijo 11 Kabupaten Kulon Progo 55652, Telp. (0274) 773081, Fax. (0274) 774636
e-mail : smk1png@yahoo.com website : <http://www.smkn1pengasih.net/>

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 423.41.412

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. TRI SUBANDI, M.Pd.
NIP : 19630327 198703 1 011
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

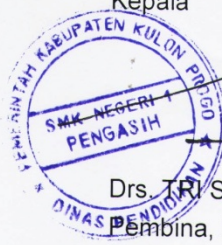
Nama : EMIASIH
NIM : 10403241015
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Modul
Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Motivasi
Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK N 1 Pengasih
Waktu Penelitian : 24 Maret s.d. 5 April 2014

Saudara tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian sesuai dengan
judul Skripsi pada SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana
mestinya.

Kulon Progo,
Kepala

14 MAY 2014



Drs. TRI SUBANDI, M.Pd.
Pembina, IV/a

NIP 19630327 198703 1 011